AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

L 9427 - 97 - 40,00 F

QuickPack et les allemands contre Viscorp

Eagle propose un Amiga-Alpha à 433MHz

Le système Siamois tournera sur NT

Une carte 68060 super-rapide

LA FIN APPROCHE !

Spécial:
- accélérez votre GVP Combo
- Amiga en réseau avec PC, Mac, UNIX...

Tests:
- Termite TCP
- X-DVE
- Video Convertor Pro
- Décodeur SMD 100

CDs:
- Geek Gadgets
- French Storm

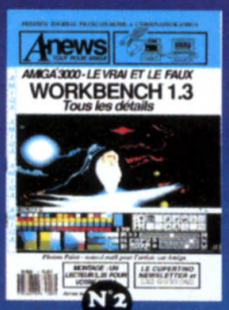
Nouveau: le coin BeBOX démarre!

Janvier 1997 n°97 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

AmigaNews Toute l'année 1996 !

Completez votre collection...

N°1



N°2

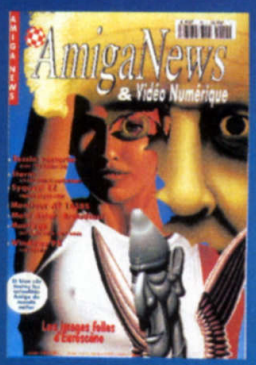
N°3

N°4

N°5

N°6

Même les premiers numéros sont disponibles...



N°86 - Dessin vectoriel, Pro-Vector 3.0 - Storm - Syquest EZ - Moniteur AT 1438S - Main Actor Broadcast - Montage, protégez votre port série - Windows 95

N°87 - Blizzard SCSI - Tablette ArtPad, géniale! - MultimédiaExpérience, un rival pour Scala? - Imagine 4.0 - Cloanto Personal Suite - La vie avec Draco...

N° 88 - Votre 1200 devient une bête de calcul... Test Blizzard 1260 Turbo avec son module SCSI - Image Vision - Apollo 4040 - Amitek Fusion Genlock à petit prix...

N°89 - Le Walker, le nouveau né d'Amiga Tecnologies
Une tour et un desktop pour 1200 - Wordworth 5 - Aural Synthética - Toccata - Power Macros pour LightWave - OS DevKit pour Amos - Internet façon MAC - Montage clavier externe 1200...

N°90 - BIII Buck de Viscorp, l'avenir est entre ses mains... Amiga Expo Londres: sous le choc du rachat! Installer quatre unités IDE - Softs Internet surAMiga - Nos tests: deux cartes '060 por A2000 - 4000 Tower - FileQuest - Octamed 6 - Montage sur Draco...

N°91 - Grand Meeting Viscorp/ Amiga à Toulouse SX32, nouvelle extenson pour CD32 - DKB Rapide-Fire, Contrôleur SCSI 2 - Emplant Professional ...

N°92 - Quel avenir pour l'Amiga? Pios: le futur Amiga de Dave Haynie - Phase 5: seront-ils les premiers? Prodad: le p-OS est en route - Viscorp: enfin le rachat!

N°93 - WildFire de DKB - Cyberstorm II - Picasso II+ - Moniteur 17" AT - Photogenics 2 - Scala PC - Digital Broadcaster Elite...
Spécial: j'ai un BeBox!

N°94 - L'internet plus facile: Miami - Siamois: Amiga et PC réunis - La révolution ArtEffect - IBrowse - Octamed SoundStudio - ProPage - MovieMachine II...

Tous nos anciens numéros sont disponibles !

Commandez n'importe quel AmigaNews du numéro 1 au numéro 80 afin de compléter votre collection. Vous bénéficierez d'un prix dégressif suivant les quantités commandées.

Par exemple:
de 1à 10 magazines: 15F le magazine.
de 10 à 20 magazines: 14F le magazine
de 21 à 30 magazines: 13F le magazine
de 31 à plus: 12F le magazine

Un index de tous les articles d'AmigaNews se trouve en fichier ascii sur la disquette de domaine public DPAT 69.

A envoyer à: AmigaNews - Anciens numéros 12 rue Barrière 31200 Toulouse

Oui je désire les numéros suivants: _____

Soit: Prix au numéro X -------

Quantité -------
Part.timbres France 15F
Etranger 30F

Montant -------

Chèque ☐
C-B ☐
Mandat ☐

A remplir si vous payez par carte bancaire:

Date d'expir. C-B ☐☐☐☐ Signature:

(Vous pouvez aussi commander en téléphonant.)

Nom:_____ Prénoms:_____
Rue:_____ CodePostal:_____
Ville_____ Tel:_____

SOMMAIRE

News Internationales 4
News France 10
News Allemagne 6
Tests Hardware
Contrôleur CD1200 PCMCIA 22
Cyberstorm II - temoignage 23
Tests Soft
Infos et trucs Internet 12
Termite TCP 16
Pagestream 3.1 28
AWeb 2.1 32
PCx - test de la démo 64
Vidéo Numérique 39
X-DVE, le test 40
Vidéo Convertor Pro 42
Décodeur SMD 43
Spécial
L'Amiga en réseau 20
Accélération GVP Combo 32
A\Box - Reflexions 24
Série
Rubrique BeBox 18
Musique par Rémi Moréda 44
Real 3D par Jac Pourtant 25
LightWave par Serge Brackman 68
Imagine par Pascal Taffin 69
Traitement d'images par Barrou D 50
CD-Rom
French Storm 60
Geek Gadgets 70
Programmation
Amiga E 60
Blitz Basic 52
C++, C, ASM 54
Courrier 61
Les petites annonces 64
Les clubs et l'abonnement 66
Coordonnées des sociétés 67

Les DP du mois 46
DPat sera de retour Imp 00
Rubrique Associations 67
Démo 71

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Nicole Saunier, Michel Castel
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:
Emmanuel Arnaud, Dominique Bonin, Alain Bourgery, Serge Brackman, Thierry Colin, Patrick Conconi, Olivier Debats, Barrou Diallo, Malika X , Pierre Girard, Thierry Lamblot, Eric Lapalu, John Leroux, Régis Levie, Rémi Moréda, Stéphane Nicole, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Benjamin Yoris, Corinne Villemin Gàcon

COPYRIGHT ©NewsEdition 1996
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga Technologies
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga Technologies
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

Editorial

Pour la première fois dans l'histoire de ce journal, les recettes publicitaires n'ont pas augmenté pour la saison des fêtes de fin d'année. Au contraire, elles ont continué sur une courbe dont la descente a été amorcée à la fin de l'été. Remarquable! Pas très amusant tout de même, parce que nous sommes obligés de continuer notre série noire de mesures draconiennes pour faire face, et cette fois-ci c'est vous qui payez, en payant 40F au lieu de 35F pour acheter le journal.

Pire, le mois prochain nous allons probablement réduire le nombre de pages, avec toute la privation qui s'entend (mettez vous à notre place: quelles rubriques sont à couper ou à diminuer?). Autre chose: nous allons imprimer moins de journaux, et vous aurez (un peu) plus de mal à nous trouver en kiosque.

Tout cela est provisoire. Nous savons parfaitement que dès que l'avenir du système Amiga sera fixé, et les annonces de nouvelles machines faites, le choses reprendront, doucement. D'ici là, il y a un mauvais moment à passer.

Bonnes fêtes.

NOTRE COUVERTURE

Nous remercions Ragel pour l'image de fond (voir la pages DEMOS d'Emmanuel Arnaud). Evidemment, c'est une plaisanterie, la fin ne s'approche pas... comme d'habitude.

INDEX DES ANNONCEURS

ADFI	25	DUCHET	29
AFLE	62	FDS	65
AMIE	30, 31	SERELE	19
APPLIMATIC	36,37	TURTLE BAY DIRECT	45
ATEO CONCEPTS	17	VOTRE SPECIALISTE	23
DELTA GRAPH'X	53		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64)

EAGLE: un avenir multi-processeur

Un nouveau super-Amiga système incorporant un processeur DEC Alpha 21164 à 433MHz et capable de 3D en temps réel a été annoncé juste avant notre bouclage par la société Eagle en Allemagne.

Eagle livrera deux machines tournant sous le système d'exploitation pOS de ProDAD, système qui fonctionne déjà sur Amiga et qui permet une compatibilité partielle avec le logithèque Amiga (voir notre article du mois dernier).

Voici ce qu'on peut lire sur le site Web d'Eagle (www.eagle-cp.com) juste avant le bouclage. Comme pour Phase 5 le mois dernier, nous passons le texte plus ou moins intégralement.

“ La vente d'Amiga Technologies est déjà différée depuis longtemps, les usagers commencent à enterrer l'Amiga et les revendeurs isolés se font du souci pour leur avenir. Nous aussi, nous nous posons des questions sur l'avenir du marché Amiga, mais nous n'avons pas l'intention de nous lamenter, nous voulons agir !

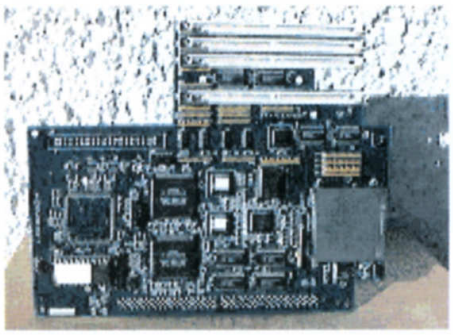
Dans cette perspective, nos dirigeants ont traversé l'Atlantique afin de contacter nos distributeurs, chercher de nouveaux partenaires et faire des découvertes technologiques. Le résultat est une collaboration étroite entre trois concepteurs et un partenariat avec un constructeur hardware américain très connu. De ces liens, sont déjà nées les premières nouveautés. Le domaine le plus intéressant pour l'usager, réside dans le développement de cartes-processeur plus rapides. Nous ne pouvons pas, avec nos propres développeurs, fermer les yeux sur ce qui se passe autour de nous.

Une carte PCI DEC Alpha

- Ainsi, début 97, une carte-processeur DEC Alpha 21164 pour Amiga avec système Siamese (équipé de Windows NT 4.0) permettra de réaliser le système multi-ordinateurs le plus rapide. Grâce à cette carte PCI Alpha, il est possible de constituer une "usine 3D" avec plusieurs processeurs dans le même Tower.

Une carte '060 QuikPak

Mais également dans le domaine des cartes-processeur pures, Eagle Computer offre des nouveautés. Ainsi, nous proposons pour notre modèle Tower 4000TE une nouvelle possibilité à nos clients dans le domaine des cartes-processeur. Grâce à notre partenaire américain Quikpak, il nous est venu à l'idée d'équiper le 4000TE d'une carte 68060 à 50 MHz. Quikpak est le réalisateur de la carte mère Amiga et le distributeur Amiga aux Etats-Unis. Nos premiers tests avec cette carte accusent une amélioration des performances de 20% par rapport aux cartes similaires.



Données techniques de la carte-processeur :

- processeur MC68060 ou MC68040 jusqu'à 66 MHz
- jusqu'à 128Mo de RAM sur la carte
- utilisation de RAM-EDO à 50ns
- Full Burst Mode.
- Cache-RAM (Vidéo-RAM) à 10ns.
- accès-mémoire maximal au CPU supérieur à 118Mo/s à 66MHz.
- accès-mémoire maximal DMS supérieur à 20Mo/s. o Contrôleur optionnel 32-Bit DMA SCSI-II.
- service de mise-à-jour gratuit des pilotes. Ces cartes sont disponibles en grandes quantités et dans un délai de deux semaines (ce texte date du 12 décembre, NdT). Dans quelques semaines, ces cartes seront également disponibles pour les Amiga 3000 Tower et les Amiga 4000 de série. *(Ed: la société Delta-Graf'X nous informe que ces cartes sont déjà disponible en France. Le prix sera à peine plus cher que le prix des cartes Cyberstorm II de Phase 5.)*

Les machines avec pOS

Plusieurs nouveautés se préparent parallèlement en direction de DEC Alpha et PowerPC afin de couvrir les deux marchés haute-technologie. Avec le DEC Alpha et ses 500 MHz, l'Amiga va acquérir une puissance de calcul énorme qui rendra possible la 3D en temps réel sur une nouvelle carte graphique et en fera la machine la plus rapide du monde Amiga.

Les premières nouveautés pour la prochaine génération d'ordinateurs sont déjà en route. Ceci a déjà été démontré sur le salon Amiga canadien de Toronto où la première combinaison basée sur un DEC Alpha 433 avec 32 Mo de RAM et un disque dur de 2Go pouvait montrer ses possibilités et méduser les spectateurs. On peut dire que le salon Amiga de Toronto a été couronné de succès, tant par les exposants que par les visiteurs. L'Alpha sera livré en avril avec un OS compatible, et la version PowerPC déjà en mars. Les deux versions fonctionnent déjà en phase d'essais avec des résultats satisfaisants. Au niveau de l'OS, nous allons nous tourner vers le pOS de ProDAD, puisque celui-ci est déjà compatible Amiga, et, d'autre part, en état d'utiliser les processeurs de haute technologie à plein rendement. La gestion de Siamese va être intégrée au pOS ce qui va rendre celui-ci accessible au monde de la multicomputation. La maison Haage & Partner est en train de développer un compilateur pour nos nouveaux produits, par exemple pour Siamese. Dans le cadre de nos recherches, une carte va également voir le jour qui rendra à l'Amiga la place qu'il avait sur le marché. Ceci sera une véritable surprise.

Une carte Zorro III pour 1200

A la demande des usagers, nous avons pris contact avec nos partenaires au sujet d'une carte Zorro-III DMS pour Amiga 1200. Il nous était interdit jusqu'à présent, pour des raisons de patentes, de développer une telle carte, mais en raison de la faillite d'Amiga Technologies et après examen des aspects juridiques, cela est devenu possible. La maison Quikpak participe dans la construction de cette carte shuttle, ce qui assure une conformité 100% Amiga 4000. Le système Siamese et des bus PCI pour le côté PC seront intégrés.

En dehors du domaine des cartes et périphériques, nous allons proposer également des nouveautés pour les systèmes complets. Ainsi, grâce à nos très bonnes relations avec phase 5, nous allons équiper notre Eagle 4000TE d'une carte graphique CyberVision 64 3D.

Des tours à triple-OS

De plus, il va y avoir de nouvelles machines : L'Eagle 5050TE :

- MC68060 50 MHz.
- disque dur 1,2 Go
- 18Mo de RAM.
- lecteur de disquettes haute-densité
- Zorro-III, emplacements Vidéo et PCI
- système Siamese intégré
- carte CPU Pentium 150 MHz pour le côté PC.
- MACLite, un emulateur Mac 100% soft, optionnel

Des portables Amiga

Une grande nouveauté est qu'il va y avoir également des portables Amiga et que nous avons écarté l'adaptation du 1200 en faveur du 4000. Ainsi vont ensuite arriver ces deux modèles sur le marché :

EAGLE 4040LE (LapTop): MC68040 à 25MHz, disque dur 1Go, 10Mo de RAM EDO, lecteur haute-densité, écran à cristaux liquides haute résolution, boîtier portable. Possibilité de mise à jour vers MC68060.

EAGLE 4060LE (LapTop): mêmes caractéristiques que le 4040LE, sauf MC68060 50MHz, disque dur 2Go, 18 Mo de RAM EDO.

Eagle cherche des collaborateurs

En collaboration avec nos partenaires, nous allons apporter ces nouveautés sur le marché et ainsi rafraîchir le monde Amiga. Pourtant, nous recherchons des développeurs, concepteurs, constructeurs, qui sont prêts à donner de l'élan au monde Amiga et à travailler avec nous dans le futur. Si vous répondiez à ces critères et que vous cherchiez un partenaire qui vous soutienne à fond, alors contactez-nous. ”

Eagle computer - Altenbergstra Be 7, 71549 Auenwald - Tel: 07197 300 993 - Fax: 07191 300922

”

L'américain QuikPak et l'allemand Eagle cherchent à racheter l'Amiga ensemble

Un dénouement semble imminent

Encore un mois de bousculades dans la série dallasiene que l'Amiga traverse depuis maintenant deux ans. Voici en résumé les points forts de ces dernières semaines:

Sassenrath s'en va

● le 13 novembre, Carl Sassenrath, auteur du noyau multitâche du système Amiga, annonce qu'il quitte Viscorp et traite son ancien employeur d'incompétent. «Viscorp était pire que Commodore» dit-il, «et je ne pensais pas que cela était possible!». Il avait été employé par Viscorp pour créer un set-top Amiga, mais une fois son prototype livré il n'a pas eu de réponse de Viscorp. Il a également critiqué des retards de paiement de la part de Viscorp. Dans un deuxième message, le 28 novembre, il annonce qu'il va maintenant créer un nouveau système d'ordinateurs personnels "pur, efficace, élégant, et simple".

● le 22 novembre, Jason Compton, responsable de communications chez Viscorp, déclare que Viscorp se croit toujours le leader parmi les postulants pour l'Amiga.

● le 27 novembre, des sources viscorpiennes en France déclarent que Viscorp a réuni les fonds nécessaires pour l'achat, mais que, pour une raison obscure, le liquidateur ne veut pas conclure l'affaire. Pourtant, toujours selon ces mêmes sources, il serait obligé de prendre une décision avant Noël. A propos de Carl Sassenrath, on dit qu'il a été «très bien payé pendant deux ans pour un travail qu'il n'a même pas été capable d'exécuter».

Viscorp n'est plus le meneur

● le 27 novembre, l'agence financière américaine Bloomberg annonce que David Robinson, avocat pour le liquidateur, a révélé que Viscorp n'était plus le premier candidat pour l'acquisition de l'Amiga. D'après Robinson, le liquidateur, Herr Hembach, a ré-ouvert l'appel d'offres pour l'Amiga avec plusieurs sociétés et prévoie de signer un accord de vente avec l'une d'elles dans l'espace de quelques semaines. Pourtant, si Viscorp proposait une somme convenable, elle pourrait encore devenir proprietaire de l'Amiga.

● le 1er décembre, des visiteurs au stand QuikPak de l'Amiga Fest expo à Toronto, Canada, étaient les premiers à apprendre le nom d'une des mystérieuses sociétés mentionnées par Robinson: QuikPak! Cette société était un partenaire de Amiga Technologies et est devenu assembleur de l'Amiga 4000. Plus tard, elle a remplacé Service Management Group comme distributeur et fournisseur de réparations sous garantie, en Amérique du Nord. QuikPak a initialement travaillé avec Viscorp dans l'élaboration des développements futurs pour l'Amiga, mais récemment les deux sociétés ont pris des chemins différents. A en juger par les commentaires des personnes proches de Viscorp, QuikPak est devenu une sorte de bête noire et serait source de multiples problèmes...

Que reste t-il?

● le 2 décembre, Viscorp a annoncé que les actifs Amiga avaient largement moins de valeur que les 20 millions de dollars prévus dans son accord d'achat, dû à des procédures juridiques concernant une partie importante de ces actifs. En plus, Viscorp a découvert que la propriété intellectuelle est sujette à un «piratage quotidien». Viscorp a donc laissé passé la date d'expiration de son offre (le 2 octobre), et a proposé une nouvelle, et moindre, offre. Viscorp a payé les frais et salaires d'Amiga jusqu'au 31 octobre, permettant des ventes de plus de 2 millions dollars (qui seraient créditées contre le prix de vente de l'Amiga ultérieurement).

● le 2 décembre, le prix de l'action Viscorp est tombé à $1.87, et, le 14 décembre, à $1.75 . Il y a quelques mois, il était de plus de $10. Si Viscorp n'achète pas l'Amiga, il perd sa licence d'exploiter le système Amiga et rien ne prouve que le nouveau propriétaire lui cédera une nouvelle licence. Or, tous les travaux de Viscorp sont basés sur l'Amiga...

Jason Compton s'en va

● le 4 décembre, Jason Compton annonce que lui aussi, quitte Viscorp. En réponse aux questions, il révèle qu'il n'était pas au courant des développements décrits par Robinson. Il ajoute: «Ce n'était pas une bonne position pour moi en ce moment, mais beaucoup de gens avec lesquels j'ai travaillé vont me manquer».

● le 12 décembre, Eagle Computer Products annonce toute une gamme de nouveaux produits à base d'Amiga, grâce, entre autres, d'accords avec «notre partenaire QuikPak». En privé, les dirigeants de Eagle semblent enfin confiants pour deux choses:

● le rachat de l'Amiga s'effectuera avant la fin de l'année si les différents partenaires potentiels (QuikPak, Eagle, Phase 5, ProDAD, Haage, et peut-être d'autres) arrivent à conclure un accord convenable pour toutes les parties,

● sinon, la vente se fera aux enchères publiques (comme à New York il y a un an et demi suite à la faillite de Commodore), et, ce, en mi-janvier au plus tard.

Picasso IV

On vous en parle depuis ce printemps (N°88 p11, N°89 p7), la véritable relève de la célèbre carte graphique Picasso II est enfin là: la Picasso IV. Il ne s'agit pas cette fois d'une ultime évolution de la Picasso II, ce qu'était la II+ (cf N°93 p38), mais bien d'une carte entièrement nouvelle, accompagnée d'un logiciel nouveau lui aussi.

La carte

Voici les dernières spécifications officielles de Village Tronic.

Carte de base: désentrelaceur AA intégré (fréquence de sortie 100Hz!), adaptation automatique au bus Zorro II ou Zorro III, résolution d'élection 1280x1024 en 24 bits (16 millions de nuances), 4 Mo de mémoire vidéo de type EDO rapide (peu onéreux donc), technologie PCI intégrée, avec bus local PCI (pour les extensions).

Modules d'extension prévus dans l'ordre d'arrivée (voir l'image de la carte sur la page 8):

- **TV-Tuner**, la télé sur le Workbench, plus la capture vidéo (numérisation).
- **Pabloll**, encodeur vidéo (successeur de Pablo, pour la Picasso II).
- **MPEG-Decoder**, décodeur MPEG-1, CD-I et VideoCD.
- **SoundModule**, son DSP, synthèse par tables d'ondes (Wavetable), MIDI, ...
- **3D-Module** : accélérateur 3D pour les calculs d'ombres portées de Gouraud, et d'application de textures, et les calculs 3D assez rapides pour la restitution directe en animation.

Modules logiciels:

- «Genlock» numérique, PAL, NTSC,
- Décodeur Vidéotexte, avec lecture, sauvegarde et impression de pages Vidéotexte.

Le coeur de la carte est le circuit graphique 64 bits CL-GD5546 de Cirrus Logic (la Picasso II était équipée du CL-GD5426, et la II+ du CL-GD5428). Il intègre l'interface de bus PCI, le contrôleur de RAM EDO 64 bits (bande passante maximum de 320 Mo/s), un «blitter» 64 bits performant (BitBLT transparent), des interfaces de bus vidéo (capture, décodage, double «buffering», etc), et les mécanismes matériels pour l'affichage de la vidéo dans une fenêtre (formats YUV-4.2.2, AccuPak, RGB-8, RGB-16).

Picasso96, un concurrent pour CybergraphX

La Picasso IV s'utilise au travers de Picasso96, le remplaçant de l'ancien logiciel de la Picasso II. Il s'agit en fait du projet Graffity, dont l'ambition est de concurrencer Cybergraphics, qui arrive enfin à maturité.

Ses caractéristiques annoncées sont : Workbench en 8, 16, 24 ou 32 bits,

... la suite du texte se trouve en page 10

Des absents à Cologne, mais les présents étonnent!

INFOS D'ALLEMAGNE (12/96) de Jac Pourtant (pour le numéro de janvier 97)
Certaines informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues d'AmigaMagazin et Amiga Special de décembre 96 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

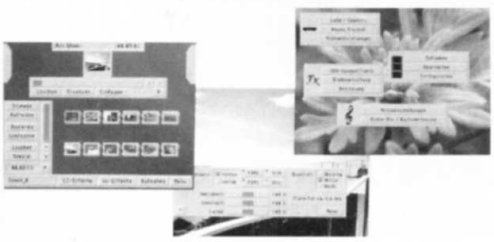
Les halls 10 et 12 sont depuis quelques années les deux bras d'un tronc constitué par l'entrée et le self-service. Cette année, le corps était manchot puisqu'un lourd volet métallique interdisait l'accès à la halle 10. Ceci était dû à la défection d'Amiga Technologies qui a laissé son stand fermé et ainsi entraîné le retrait de nombreuses petites compagnies.

Pour être tout de suite dans l'ambiance, conférence de presse. Petro Tyschtchenko retrace en cinq minutes l'histoire de l'Amiga. Des questions? Oui, on s'enquiert des goûts footballistiques de Wolfgang Clement, ministre du commerce de Rhénanie... Alors, allons plutôt voir en bas.

Le vendredi, moins de monde que les autres années. Le samedi matin, la foule était au rendez-vous, mais pour une courte affluence puisque l'après-midi a ressemblé fortement au vendredi. Le dimanche, je ne sais pas, puisque je suis revenu bien vite pour vous informer, mais le numéro de décembre était déjà bouclé.

A part le périmètre fort bruyant occupé par les jeux PC, le centre de la halle était garni en majorité par le monde Amiga, le pourtour étant un collier de petits distributeurs d'accessoires plus PC qu'Amiga. Les grands absents étaient donc AT et VisCORP qui n'avaient chacun qu'un unique représentant, Petro Tyschtschenko et Jason Compton. n

- ***Phase 5*** trônait, bien central, impérial, dans un design sobre et professionnel. D'un côté, plusieurs exemplaires du PowerUp en pré-bêta tournait même s'il fallait l'éteindre de temps en temps (peut-être à cause de l'été indien ?). De l'autre, le A\BOX, simulé sur une station Sun était un fouillis inextricable de câbles et de nappes. Lisez ci-contre les précisions sur le A\BOX que m'a donné Gerald Carda de Phase 5. La version 3.0 de CybergraphX devrait bientôt nous arriver, avec ses fonctions 3D CyberGL et MPEG.
- ***MacroSystem*** arrête ses produits Amiga et se concentre désormais sur le DraCo haut de gamme et sur Casablanca grand public, et des surprises nous attendent ! Le prix de la carte audio Toccata a baissé considérablement (en-dessous de DM 300!) ainsi que VLAB Motion (DM 1200), Retina BLT Z3 (1 Mo, DM 295. 4 Mo DM 395). Le DraCo a été coupé en deux dans sa hauteur et les deux parties ont été juxtaposées, ce qui fait qu'il ressemble maintenant à un cube. La carte I/O très rapide (pas encore disponible) et le jog-shuttle pour Movie Shop sont les nouveautés. La version 4.0 de MovieShop pouvait se laisser admirer, mais elle ne sera distribuée que courant décembre, le temps d'imprimer le nouveau manuel.

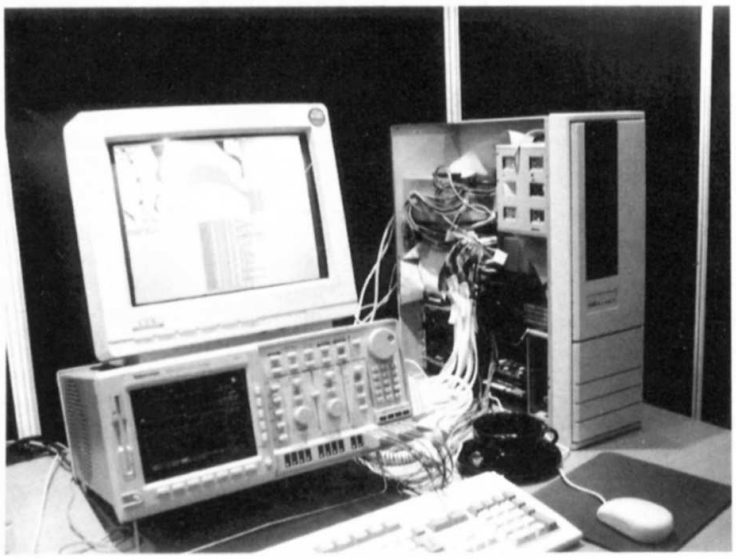


- ***Village Tronic*** présentait sa nouvelle carte graphique Picasso IV à petites doses. Elle doit s'étoffer de modules enfichables qui la convertiront presque en ordinateur complet à elle toute seule. Un module par mois pour environ 1000 FF, c'est le programme fixé. Une nouveauté logicielle, "Picasso 96", est un nouveau système graphique prétendant se substituer et remplacer avantageusement CyberGraphX, par exemple en gérant deux moniteurs en parallèle, dix cartes graphiques en parallèle également et permet d'afficher le WorkBench jusqu'en 32 bits.
- ***Eagle, ProDAD et Haage & Partner*** s'étaient regroupés. Si VIScorp n'arrive pas à acheter AT, Eagle est toujours en attente. Rudi Konjevic est prêt à investir 15 millions de DM, bien soutenu, d'après lui, par des investisseurs et des banques. Il a encore en stock 2000 moniteurs Microvitec et 40.000 A1200 et estime pouvoir en construire rapidement encore 23000.
- ***Haage & Partner*** faisaient des démonstrations de Draw Studio et Art Effect. ProDAD présentait le pOS sur Amiga et sur Mac. La version 3.0 de Monument Designer était là avec ses textures animées, ses objets animés et ses masques alpha animés eux aussi.
- ***Maxon*** faisait tourner Cinema 4D V4 tant sur Amiga que Mac et ça allait vite. On va enfin savoir ce que ce logiciel a dans le ventre puisque je vous en ferai prochainement l'essai. Egalement chez eux,le boîtier externe lecteur de CD MPEG, le SMD-100 *(Ed: test dans ce numéro).*

- ***Oberland*** avait comme chaque année la collection complète de tous les logiciels intéressants, dont Reflections 4 que je testerai également.
- ***Micronik*** a rendu possible l'utilisation d'un bus Zorro-III dans son Tower 1200 Infinitiv : 5 slots Zorro II-Zorro III, 2 slots PCI, 2 slots ISA, 1 slot pour carte CPU d'A-4000, un slot d'interface SCSI-II et 1 slot vidéo optionnel.
- ***Irsee Soft*** a considérablement amélioré TurboPrint avec la version 5.0 en l'adaptant à CyberGraphX et en rendant possible l'édition de pages où plusieurs images peuvent être disposées avec chacune ses réglages propres.
- ***Michele Battilana*** (Cloanto), toujours à la pointe du bon goût italien, mais aphone, décorait les amis de son mini-CD "PPaint 7.0", en sautoir sur ruban rouge (image).

- ***RBM*** vendait des scanners Mustek Paragon 600, 800 et 1200 ainsi que des Artec 6000C (3 passes) et 6000C Plus (1 passe) à tour de bras avec leur logiciel ScanQuix 3.1. Ils avaient également la carte ISDN Blaster Z-II, la carte HyperCom 4 (Zorro-II offrant 4 ports série 110-460.800 bits/s), HyperCom 3 (à enficher sur la carte du 1200 et offrant 1 port parallèle à 120 ko/s et 2 ports-série 110-460.800 bits/s) et HyperCom 1 (pour le 1200, 1 port-série 110-460.800 bits/s à enficher également). On trouvait aussi chez eux le Towerhawk (tower pour 1200 et 4000).

Sinon, les prix n'étaient pas aussi intéressants que les autres années, sauf pour la mémoire et les lecteurs de CD-ROM ATAPI. Beaucoup de scanners, beaucoup de disques durs, beaucoup d'accélérateurs.



Simulation de l' A\Box

MATERIELS

LA FAMEUSE PICASSO IV

Deux cartes graphiques étaient attendues sur le salon, la Cybervison 64/3D et la Picasso IV. La sortie de la première a été retardée. La seconde était là, mais en très petites quantités. Le concept dépasse celui de la carte graphique proprement dite.
Elle est compatible Zorro-II Zorro -III. Elle peut afficher jusqu'à 1280 1024 en 16 millions de couleurs, elle a 4 Mo de RAM, elle possède un désentrelaceur AA 100 Hz, elle est conçue en technologie PCI, elle est 100 % compatible VGA et sa qualité vidéo est excellente.
Des prises pour modules enfichables sont disséminées sur la surface de façon que ces modules lorsqu'ils seront tous là couvrent la surface totale de la carte *(voir page 5).*
Même un module pourvu d'un PowerPC est prévu ! **[Village Tronic]**

CARTE PENTIUM/PCI pour Amiga

Eagle sort une carte CPU "Tout en un" pour Amiga. La SCA-5510 est une carte d'une technologie toute nouvelle qui intègre un Pentium cadencé à 166 MHz et gère les bus ISA et PCI (grâce à des platines à emplacements PCI).
Ainsi un contrôleur graphique et devices très rapide peut travailler avec le SCA-5510, des ports extrêmement rapides E/A, des emplacements PC/104 et un BIOS avec fonction "Power Management" pour une économie de courant.

CD-ROM

Creativ IMPULSE Vol.1

Plus spécialement destiné aux programmes de chez ProDAD, Monument, Cavin, Animage et Adorage, ce CD contient 600 Mo de fontes vectorielles, des textures fixes ou animées 24 bits (eau, feu, nuages, magnifiquement utilisées lorsqu'elles sont plaquées sur des titres dans Monument Designer 3.0), des canaux alpha animés, des images, et encore des images et des anims et encore des anims. Super ! Pas de prix communiqué. [ProDAD].

Maxon tex

Un double CD qui comprend le produit commercial AmigaTeX, fonctionnant directement depuis le CD-ROM et d'autre part toutes les données intéressantes se rapportant au "Comprehensive TeX Archive Network et l'Amiga-Pool complet de DANTE (Groupe d'utilisateurs allemands TeX). Rappelons que TeX est l'outil le plus sophistiqué pour l'édition d'un livre professionnel avec la gestion automatique des chapitres, la numérotation des pages, les tableaux, les listes, etc... La force de TeX réside en outre dans la formulation scientifique (mathématique, physique, chimie, etc...) Le double CD coûte DM 99. [Maxon]

Cinema studio

CE CD préparé par Frank Hermann est bien entendu orienté Cinéma 4D, avec des scènes, des projets, une workshop complète. Mais il réjouira également tous les passionnés de 3D grâce à ses textures, images, animations et fonds d'écran. DM 49. [Gabriele Lechner]

Bribes d'infos - Bribes d'infos - Bribes d'infos

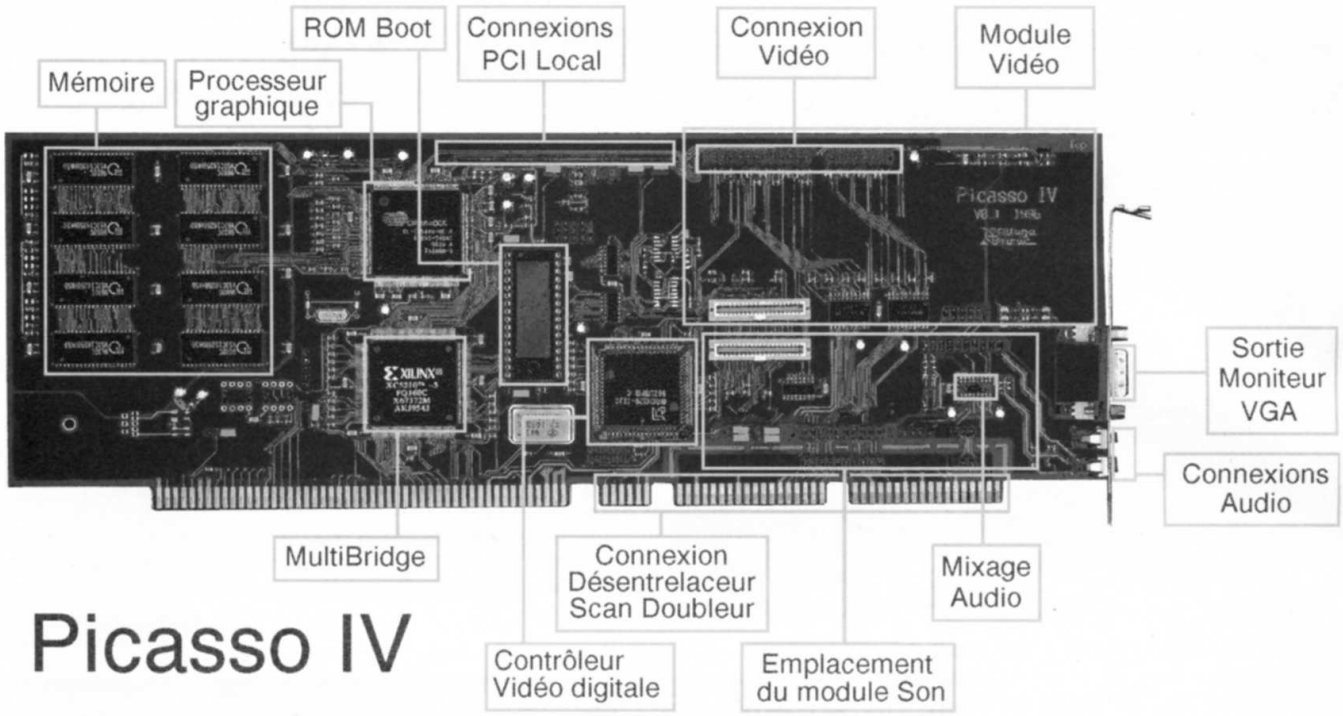
Des précisions sur le A\Box

Si le bruit court qu'il est difficile d'obtenir des informations de la part de phase 5, au moins sur le salon, tout était fait pour informer sur tous les niveaux. Gerald Carda, directeur technique, est resté patiemment une heure à essuyer le feu de mes questions. Toutes se rapportaient à l'annonce du 22 octobre, je vous invite donc à vous y reporter (A-News de décembre). Voilà donc, un peu (beaucoup) à tort et à travers des bribes d'information comme le titre de la rubrique le dit si bien.
D'abord, pourquoi A\B**OX?**
Si on laisse de côté toutes les remarques amusantes qu'on peut faire à ce sujet, c'est simplement parce que la mode est au Box et 'A' veut rappeler Amiga. Avant tout, quelques sigles qui n'étaient pas clairs pour tout le monde:
ASIC= Application Specific Integrated Circuit. VHDL est un langage de conception de processeurs. VLSI veut dire, bien sûr, Very Large Scale Integration.
Phase 5 est composé de 22 personnes dont 10 chercheurs dédiés au A\B**OX. Les maisons qui soutiennent Phase 5 le plus assidûment sont ProDAD, Maxon, Haage & Partner et Cloanto.**
Le nom Caipirinha est celui d'un cocktail brésilien, préparé un jour décisif pour le projet, et qui est resté pour ce chip unique qui doit contenir toutes les merveilles que l'on sait. C'est donc lui qui contrôle tout ce qui bouge dans le boîtier, y compris les accès mémoire du CPU.
Un doute subsistait pour certains sur la faculté de digitaliser de la vidéo en temps réel. Qu'il soit levé. Il est prévu que deux sources vidéo (analogiques ou firewire, le format digital Sony) peuvent être capturés en qualité pro 4:2:2. La sortie vidéo sera compatible PAL/NTSC ou SVHS, mais de plus SECAM !
Il est également prévu que le display puisse se faire, non pas sur un moniteur traditionnel, mais sur un écran à cristaux liquides (twisted) au standard VESA.
La "méthode spéciale" pour contrôler les SDRAMs est librement programmable, donc très souple. Les SDRAMs qui seront utilisées auront au début un temps d'accès moyen de 10 ns (ce qui, m'a expliqué Mr Carda, ne veut pas dire qu'elles sont six fois plus rapides que des 60; il faut toujours rajouter 50 ns de procédure, ce qui fait que la relation se fait de 110 à 60 au lieu de 60 à 10). Les premières barrettes utilisées seront de 64 Mo, elles passeront ensuite à 128 afin de parvenir au Go mythique.
L'accès aléatoire à la mémoire permet à n'importe quel format graphique d'être visualisé "sans conversion" (RVB, YUV, CMJN, etc...)
Gerald Carda a comparé FAME (Flexible Area Movement Engine) à une programmation Copper sur l'Amiga, c'est-à-dire avec un vocabulaire très réduit.
Le contrôleur intégré est pour l'instant Fast SCSI-II. Il deviendra SCSI-III plus tard.
La compatibilité avec AmigaOS peut être comparée à celle du DraCo, et dans un premier temps, il n'y aura pas de cross-compiler pour le code. Il faudra recompiler le source pour obtenir une compatibilité.
[phase 5]

L'"AROSEUR" tombé sur un os

Le n-ième projet fou. Des amateurs éclairés se sont lancés, à l'instar de ProDAD avec leur pOS dans la confection d'un nouvel OS pour l'Amiga. Il s'agit d'AROS, qui reprend petit à petit toutes les fonctions de l'OS 3.1. Le but ? Pouvoir utiliser un OS sans licence.

Après un an et demi de discussions dans le rêve, Aaron Digulla s'est mis à la tâche et à l'aide de quatre autres illuminés, a déjà pratiquement achevé le noyau exec. Ils communiquent par l'Internet sous Linux et des processeurs Intel et rajoutent des fonctions telles que la protection de la mémoire, resource tracking, etc... Ils ont encore le projet d'écrire une bibliothèque de compatibilité entre l'AmigaOS et l'AROS. On peut en savoir plus sur Aminet misc/emu et sur
"http://www.lysator.liu.se/amiga/aros/".



Picasso IV

Voici quelques données techniques :

- **Bus:** Interface PCI et ISA gérant jusqu'à 4 cartes
- périphériques Master-PCI.
- **Bios:** AWARD sur EPROM.
- **Processeurs :** Intel Pentium 75/90/100/120/133/150MHz
- **Mémoire-Cache:** 256 ko en standard, maximum 1Mo.
- **RAM :** jusqu'à 128 Mo, 4 Socles pour barrettes DRAM à 72 broches.
- **Interface IDE :** gère jusqu'à deux disques durs.
- **Lecteurs de disquettes :** 2 de 3,5" ou 5,25".
- **Ports-série :** 2 ports RS-232 avec 16C550 UART's (ou compatible) avec 16 octets FIFO, COM1 ou COM2 commutables.
- **Port-parallèle :** bidirectionnel avec fonction EPP/ECP.
- **Emplacement pour extension PC/104.**
- **Horloge :** Dallas avec batterie d'une durée de vie de 10 ans.
- **Watchdog Timer :** réglable de 1 à 220 secondes, en 5 positions.
- **Prise clavier : 6 broches Mini DIN.**
- **Alimentation :** extérieure.
- **Prise souris :** 6 broches Mini DIN.
- **Dimensions :** 334mm x 122mm.

[Eagle Computersysteme]

DES 21 POUCES

Une amélioration du moniteur 21PS de ViewSonic, le "P810" offre une définition de 1600 1280 sous 76 Hz avec un pitch de 0,25. Un revêtement anti-reflet ARAG spécialement conçu pour ne pas diminuer la qualité de l'image a été implémenté. 20 presets sont accessibles par des touches élégantes sur le devant de l'appareil. Les prises BNC permettent le branchement simultané de deux ordinateurs. Il est aux normes MPR-II, TCO 92, Energy Star et est garanti trois ans. DM 3510. Encore plus fort ! Le "P815" permet une résolution de 1800 1280 ! DM 4380. **[ViewSonic]**

SOURIS VECTOR

400 ppp de définition pour cette petite souris pourvue d'une queue (d'un câble) très très souple. Un petit cadeau de Noël pour le cher Amiga qui ne vous coûtera que DM 49. [HK Computer GmbH]

GENOUILLÈRE POUR SOURIS

Non ce n'est pas pour faire jouer votre souris au rugby, quoiqu'il y ait peut-être des simulations dans le vaste domaine des jeux Amiga. Non, c'est lorsque vous manquez de place sur votre bureau, votre genouillère est spécialement conçue comme tapis de souris. Ça coûte DM 29,45 et c'est trouvable chez Hama. **[Hama]**

LOGICIELS

PICASSO 96

C'est donc un système remplaçant CybergraphX, qui ne fonctionne pour l'instant que sur Domino, Merlin, oMniBus, Picasso II, II+ et IV, Piccolo. Il devrait être bientôt adapté à Cybervision, Graffiti, Piccolo SD64, GVP Spectrum, Retina II et BLT Z3. Quoique, dans la doc, on ne sait pas quand. Village Tronic se plaint de ne pas recevoir de documentation détaillée sur ces cartes et ne peut donc pas arriver à les programmer. (voir pages de News Internationales)

CINEMA 4D VERSION 4.0

Cette nouvelle version arrive sur CD-ROM accompagnée de deux classeurs dans un emballage de première qualité. Cette version est native CybergraphX, optimisée pour les processeurs 68040 et 060 de sorte que la rapidité est optimale en combinaison de ces deux possibilités. Dommage que sur les magnifiques livrets de publicité on puisse lire : CINEMA 4D - Multiplattform : Windows95, Power Macintosh, Windows NT, OS/2, XWindows, SGI MIPS, DEC Alpha. Ils doivent avoir honte... **[Maxon]**

PERSONAL PAINT 7.0

Plus de 100 nouveautés dans ce mini CD-ROM : Port ARexx complet, Internet (animations GIF et éditeur map, texte vectoriel, vignettes detiroirs, blitter virtuel. Les formats JPEG (sans datatype), GIF, BMP, PBM, PhotoCD, Datatypes 24 bits. Les animations sont gérées sous CybergraphX, et je dois dire que c'est la première fois que PPaint fonctionne vraiment sur le DraCo (c'est toujours bon signe quand un programme fonctionne sur le DraCo, c'est un gage de correction d'écriture du programme et de compatibilité. NdT). On en reparlera. **[Cloanto]**

PLUG-INs ART EFFECT

Un plug-in pour ScanQuix permet de scanner directement de l'intérieur du logiciel, comme pour les autres programmes de dessin (gratuit pour les enregistrés). Des palettes différentes peuvent être chargées pour modifier le look de l'interface.

- **Power Effects :** 4 plug-ins pour des effets spectaculaires en animation : feuilleter la page, effet de vagues, Warp, Wabble, Ripple, Polar, Object-Morph, Smear Blur, Prisma (diffraction des couleurs), Alien, Shift, Lightchange. DM 69.
- **Plug-Ins 2:** SuperView. (32 formats de lecture et 20 d'écriture) :Photo CD (non-comprimé), IFF-ILBM, IFF-ACBM, IFF-YUVN, IFF-DEEP, IFF-PBM, PCX, GIF 87a/89a, QRT/POV Raytrace, SVG, SunRaster, CorelDraw-Header, BMP (Window, OS/2), JPEG (JFIF V6), TIFF, EPS-Header, FBM, Mac PICT-2, Targa, PNG, PNM (PBM, PGM, PPM), IMG (Graphiques GEM), WPG (WP Bitmaps), MacPaint (Mac), C64 (Koala, Doodle), Windows Icons, SGI, Pictor / PCPaint, PostscriptTM (seulement avec Ghostscript), FIG (seulement avec AmiFIG), CGM (seulement avec GPlot), Limbo (seulement avec Limbo 4.0) Avec en plus, le code C source en format Chunky/RGB. DM 69
- **Plug-in Wacom ArtPad II**. Wacom ArtPad II avec le pilote Amiga "TABLEAU" : DM 378. Pilote seul : TABLEAU LIGHT : DM 69. TABLEAU PRO : DM 149.

Toutes ces merveilles chez **[Haage & Partner]**

Tests allemands

ESSAIS
IBrowse
Browser Web.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Maxon.
Version: 1.0.
Prix: DM 99.
Positif: Bonne gestion de l'HTML et de la hotlist. Bonne interface graphique. Utilisation asynchrone. Mailer interne et Client FTP. Cache Proxy. Compatible CybergraphX. Port ARexx.
Négatif: Pas encore tout-à-fait stable. Pas complètement HTML 3.2. Pas de frames. Fonction d'impression insuffisante.
Verdict: 84 %. Mention bien.

AWeb II
Browser Web.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: AmiTrix Development.
Version: 2.0.
Prix: US$ 45.
Positif: Rapide et stable. Utilisation asynchrone. Hotlist. Editeur HTML inclus. Compatible CybergraphX. Port ARexx.
Négatif: Gestion faible de l'HTML. Pas de frames. Pas de cache Proxy. Fonction d'impression insuffisante. Documentation en anglais.
Verdict: 78 %. Mention bien.

ART Studio
Programme Photo Album.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Motion Studios.
Version: 2.0.
Prix: DM 99, m-à-j 1.0 DM39.
Positif: Nombreux modules de chargement et de sauvegarde. Port ARexx. Compatible CybergraphX.
Négatif: Erreurs dans les fonctions d'exportation. La destruction du catalogue ne fonctionne pas toujours.
Verdict: 80 %. Mention bien.

KARA-COLLECTION
CD-ROM de fontes, extures, caractères...
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Cloanto
Prix: DM 100.
Positif: Grande richesse de fontes, textures et images avec des outils utiles. Guide bien fait.
Négatif: La plupart des graphismes ne sont utilisables qu'en huit bits, ce qui n'est pas optimal pour la PAO.
Verdict: 83 %. Mention bien.

SIEGFRIED ALPHA
Editeur de textes.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Siegfried Soft.
Prix: DM 89.
Positif: Menus et raccourcis-clavier configurables. Enregistrement des macros. Gestionnaire de fenêtres. Sauvegarde des sessions. Riche port ARexx. Soutien de XPK et PowerPacker. Libre choix des couleurs.
Négatif: Pas d'aide en ligne. Manuel plutôt sommaire. Pas de chemin standard pour la sauvegarde. Fonction de marquage peu pratique. Position d'alinéa automatique non-configurable.
Verdict: 72 %. Mention bien.

ISDN-Master II
Carte adaptatrice Numéris (ISDN)
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: M.O.M.
Prix: DM 699.
Verdict: 82 %. Mention bien.

ISDN-Blaster 2
Carte adaptatrice Numéris (ISDN)
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: VMC Frank Harald.
Prix: DM 449.
Verdict: 70 %. Mention bien.

TKR Twister
Adaptateur Numéris (ISDN) externe.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: TKR.
Prix: DM 299
Verdict: 81 %. Mention bien.

ZyXEL Omni TA 128
Adaptateur Numéris (ISDN) externe.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Zyxel.
Prix: DM 549.
Verdict: 85 %. Mention très bien.

DIGIPEN
Tablette graphique électromagnétique.
Test: Amiga Special 12/96.
Marque: Micronik.
Prix; DM 200.
Positif: Installation facile. Haute résolution et précision. Pseudo-boutons de souris.
Négatif: Manuel pour le pilote GT en anglais.
Verdict: Mention très bien.

X-DVE
Logiciel générateur d'effets vidéo.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: Casablanca.
Version: 2.5.
Prix: DM 229.
Positif: Très bons effets. Emploi facile. Ecriture des scripts très claire. Grand choix d'effets.
Négatif: Seulement en 256 couleurs.
Verdict: Mention très bien.

ScanQuix
Logiciel de scan.
Test: Amiga Magazin 12/96.
Marque: RBM
Prix: DM 179.
Positif: Emploi facile. Compatible avec de nombreux programmes de dessin. Résolution pas par pas.
Négatif: Néant.
Verdict: Exceptionnel.

Littérature

Des livres en anglais indispensables pour les programmeurs, réédités par Haage & Partner.

Mastering Amiga Programming Secrets (Paul Overaa)
368 pages avec 2 disquettes : DM 56.
Total! Amiga Assembler
512 pages avec une disquette : DM 60.
Assembler Insider Guide (Paul Overaa)
256 pages avec une disquette : DM 40.
Total! Amiga DOS
416 pages avec disquette : DM 54.
Mastering AmigaDOS 3 Reference (vol 2)
416 pages : DM 52.
Mastering AmigaDOS Scripts
320 pages avec une disquette : DM 50.
A to Z of Workbench 3 Insider Guide (Bruce Smith)
256 pages : DM 38.
Total! Amiga Workbench
352 pages avec une disquette : DM 50.
Total! Amiga ARexx
320 pages avec une disquette : DM 54.
Amiga Disks and Drives Insider Guide (Paul Overaa)
256 pages avec une disquette : DM 40.
Mastering Amiga Printers
336 pages avec une disquette : DM 50.
A1200 Insider Guide Next Steps
256 pages with disk : DM 40.
A1200 Insider Guide
256 pages avec une disquette : DM 40.
Mastering Amiga Beginners
320 pages avec une disquette : DM 50.
Pour avoir plus d'informations, consultez la page web "http://ourworld.compuserve.com/homepages/haage_partner" ou contactez les directement par courrier ou fax. [Haage & Partner]

Essai comparatif
Lecteurs de CDRoms PCMCIA pour a-1200

Ils ont été testés en temps moyen d'accès en recherche éparpillée (RE), en recherche concentrée (RC), en lecture de gros (G) et petits (P) fichiers à l'extérieur (E), au milieu (M) et à l'intérieur (I) du disque. Mesures SCSI-Speed 4.2).

Lecteurs	Vitesse	RE	RC	G-I	G-M	G-E	P-	P-M	P-E
		millisecondes		kilo-octets par seconde					
Toshiba XM-5522	6x	3	3	863	847	805	200	419	354
Goldstar GCD-R580B	?	172	47	1176	1188	1189	374	444	513
Philips PCA82HC/M2	8x	159	98	1129	1176	1211	330	450	426
OCTEC CDR810	10x	162	84	1369	1469	1510	311	411	438
ACER CD-787E	8x	188	75	1197	1202	1213	304	455	454
MITSUMI FX800	8x	168	75	1164	1173	1182	291	338	368
ACER C635A	10x	768	342	517	594	594	254	325	254
MITSUMIFX120T	12x	127	62	1671	1691	1719	377	500	465

NEWS INTERNATIONALES

...suite du texte de la page 5

optimisation pour les émulations Macintosh, gestion de deux moniteurs simultanés, compatibilité avec les applications (RTG), gestion de plusieurs cartes graphiques, éventuellement identiques, dans la même machine, compatible CyberGraphics (au niveau API: interface de programmation), gestionnaire d'écran évolué (écrans, désentrelaceur, double «buffering», échelle, conversion de couleurs, vidéo fenêtrée), besoins en RAM Fast limités, pilotes spécifiques (pour Photogenics, émulateurs Mac, XiPaint, etc.), interface de programmation disponible pour les développeurs.

En projet : fonctions DDC2B (ajustement du moniteur), accès segmenté à la mémoire.

Un Amiga avec 68020 au moins et le système 3.1 est requis.

Une version de démonstration du logiciel est disponible depuis peu sur le site Web du distributeur britannique BlitterSoft. Avec une Picasso II, la vitesse est comparable à CyberGraphics. Il y a encore de nombreuses bogues (artefact d'affichage lors d'ouvertures de fenêtre voire plantages). Par contre, le logiciel de paramètrage des modes d'écrans (PicassoMode96) est vraiment bien (bien mieux que CVMode et PicassoMode réunis).

Prix en France, environ 4000FTTC.

BlitterSoft:

http://blittersoft.wildnet.co.uk/piciv.htm CirrusLogic: http://www.cirrus.com/prodtech/ov.multimedia/gd5446.html

Yan Eric Proy

News en bref...

● PIOS ONE: c'est officiel, le système d'exploitation livré avec le nouveau bébé de Dave Haynie sera le BeOS. Le MacOS ne tournera pas sur PIOS ONE, et le hardware «ne prend absolument rien du PPC reference plate-forme concu par Mac», d'après Haynie. Par contre, si l'AmigaOS est un jour adapté pour le PowerPC, il tournera sur PIOS ONE. Le prix prévu pour le PIOS ONE est 5000FF, pardon, 4999F.

● ArtEffect 2.0, qui sera disponible à la fin du mois de janvier en allemagne, sera «pOS compatible», ce qui garantira la possibilité de fonctionner sur la version pOS native PowerPC en plus de la version pOS pour processeurs de la famille 68k. Juergen Haage a declaré egalement que Haage & Partner dispose de cartes PPC PowerUP de Phase 5 et adaptera tous ses logiciels pour ces cartes. Les principales nouvelles caractéristiques de la version 2 sont la mémoire virtuelle, les layers, et des effets en plus.

● PageStream3, par contre, ne sortira pas en version pOS ni en version PowerUP, d'après les dires de son éditeur, qui a répondu «à chaud» sur son mailing liste internet après avoir pris connaissance de pOS. Il a actuellement du pain sur la planche: la version Win95 de PageStream, qui sortira l'été prochain.

● NOVA Design (éditeur américain de ImageFX) continue le développement Amiga et recherchent des programmeurs Amiga

(message en fr.COMP.SYS.AMIGA).

● ***Graffiti:*** Cet adaptateur graphique permettant l'affichage rapide en 256 couleurs en mode chunky sur tous Amiga (mais seulement avec des logiciels adaptés ou avec pilotes), est disponible chez DeltaGraph'X à Paris, et également chez Relec en Suisse. Certains jeux comme *Doom*, et le logiciel *Shapeshifter* sont supportés, et un driver CybergraphX est «probable».

● ***Catweasel:*** Disponible prochainment, le **Catweasel** est une interface IDE pour Amiga 1200 permettant la connexion de n'importe lequel lecteur haute densité du monde PC. La lecture et écriture de très nombreux formats est assurée: Amiga HD, C64 (1541), Atari ST, Mac HD, lecteurs de disquettes 5.25", streamers PC, etc. (Importateur: DeltaGraphX).

NEWS FRANCE

Le CD ANews '96 se prépare Vous êtes invités à participer

Le Deuxième CD-ROM d'AmigaNews est en préparation. Envoyez- nous vos contributions!

Après le succès du premier CD-ROM, la compilation de l'année 1996 est en cours de réalisation et sera disponible en Mars 97. Comme pour la première édition, nous invitons tous, les clubs, fanzines, associations, artistes, développeurs, bidouilleurs..... à participer.

Si vous voulez faire connaître votre travail, vos activités, ou tout simplement vous exprimer, n'hésitez pas à nous envoyer au plus tôt et avant le 31 Janvier 1997 vos tiroirs illustrés avec une présentation, au format Amigaguide si possible. Sans aucune pensée franchouillarde nous privilégierons les programmes en français pour une accessibilité au plus grand nombre.

Envoyez vos contributions directement au responsable du projet: Jean Luc Faubert, "En Faruselle", 31290 Mauremont, ou appelez-le pour toutes informations complémentaires entre 14h et minuit au 0561-270-620

En attendant la parution de la version 96, dépêchez-vous de commander le CD-ROM ***AmigaNews '95*** , il ne reste que peu d'exemplaires. -

JLuc Faubert

AmigaBouffe

Le président du BUGSS, Jacques Foury, nous informe que les 8 et 9 février, le BUGSS organise une manifestation qui devrait rester dans la mémoire des Amigaïstes. L'Amiga Bouffe s'est donnée pour but de réunir toutes les catégories d'Amigaïstes au cours d'un week-end où le maître mot sera "convivialité". Seront présents des associations, des professionnels, des particuliers, des groupes de démo-makers, des musiciens, etc...

Un week-end qui doit raviver l'esprit de l'Amiga.

Attention : ces journées ne sont pas à entrée libre! Prenez donc contact avec le BUGSS : Appt 21, 38bis rue Roger Cohé 33600 Pessac, ou au 05 56 46 26 09, fax: 05 56 36 55 42, e-mail: amigabouffe@bordeaux.cemagref.fr pour réserver vos invitations. Tout est gratuit sauf le repas. -

Concours 3D

La société VISA organise un concours de création 3D sur le thème Jeu Virtuel. Les créations doivent durer trois minutes (Amiga ou PC). Le gagnant se verra offrir une machine de développement, mais aussi et surtout la possibilité d'être employé par VISA. (Virtual Image System Arts, 41 rue Rolland-Garros, 34130 Mauguio).

AGENDA

Février

8-9 AmigaBouffe à Bordeaux. Infos: tél 05 56 46 26 09, e-mail: amigabouffe@bordeaux.cemagref.fr

19-21 Imagina, Monaco, infos chez www.ina.fr

STAGES

Carré Amelot

Le 3ème Oeil organise à La Rochelle des stages de réalisation et montage vidéo sur matériel institutionnel et Amiga. Ces stages pratiques mettent les stagiaires en situation réelle de réalisation et de montage avec effets (maîtrise de la prise de vue et des sons, exercices sur le langage audiovisuel, choix d'un court sujet, tournage, montage images et sons). Renseignements au 46 41 45 62. Egalement des stages en image fixe (TV Paint) et l'image animée (Animator Studio sur PC).

Les films du Genièvre

Les films du Genièvre (organisme à but non lucratif dans le Lot). Stage infigraphie et multimédia. Montage virtuel vidéo, 3D, création de CD-ROM et de bornes interactives, PAO. Sur Amiga, MAC et PC.

Les Films du Genièvre, Lacroix 46600 Creysse, tél 05 65 37 00 71, FAX 05 65 32 76 47

Toulon: Amigazette fait sa Foire...

Forte de ces ambitions, l'association Amigazette 83 a tenu un stand lors de la 15ème Foire Internationale de Toulon. Pendant 10 jours, ses membres et une poignée de valeureux adhérents ont fait découvrir, ou redécouvrir l'Amiga aux nombreux visiteurs. De nombreuses machines étaient présentées: du 500 au 4060 en passant par le 1200 et la CD32, sans oublier le 2000 du président de l'association.

La présentation de l'Amiga s'est faite sur ses capacités en multitâche et multimédia, avec Scala, Cinémorph, FinalCopyII, Lightwave, Shapeshifter, PPage4.1, PPaint6.4... Dans ses explications, l'association a pu s'appuyer sur des exemples concrets. En effet, deux sociétés travaillant avec l'Amiga étaient présentes lors de la Foire: France Télécom, avec une borne intéractive à écran tactile, qui fonctionnait à l'aide d'un 1200 équipé d'un 68030 et de Scala InfoChannel, ainsi que la société Visa qui présentait des machines virtuelles à base d'Amiga 3000.

L'association a également profité de l'événement, pour faire la promotion de son Fanzine "Amigazette", et a réaffirmé son soutien aux amigaïstes qui rencontrent des problèmes avec leur machine. L'association fait tout son possible pour venir en aide aux utilisateurs en détresse.

Pour adhérer à l'association, ou simplement la contacter, une seule adresse: Amigazette 83, 9 Rue Ste Elisabeth, 83200 Toulon. - OFS (Olivier Ferrer) email: amigazet@strascom.fr

Club Européen Amiga de Bruxelles

Le Club a créé un service vocal interactif pour ses membres, et un autre service d'informations générales au 00.32.26.72.36.65 extension 0256. Il a également créé un site serveur minitel «pour informer nos membres et futurs membres en France, mais aussi en Belgique, Suisse et Luxembourg via les passerelles Teletel-Videotex (FM15 et FM3615 notamment) ainsi que par internet via la passerelle <telnet.minitel.fr> sur le web à http://www.minitel.fr.» Depuis la France il suffit de faire "3615 INFODEX (CODE) CEA" via un minitel standard. Les nouvelles coordonnées du club se trouvent sur la page 66 - rubrique Clubs.

En bref - En bref - En bref - En bref

GestaCompte: AFLE annonce que le cinquième module de la suite GestaCompte, Compta, sera disponible courant décembre au prix de 480F. La suite entière sera proposée au prix de 1490F. Ceux qui ont acheté les quatre premiers modules pourront obtenir le module Compta au prix de 370F. ■

LightWave 5: DeltaGrafX annonce la sortie de la version française *Lightwave 5* sur Amiga. ■

TypeSmith: les utilisateurs enregistrés sont priés de contacter Editions ADFI pour recevoir la nouvelle mise à jour française avec le manuel correspondant. ■

ADFISpooler: il est encore accéléré: l'impression d'une image 24 bits (par exemple le Clown JPEG sous PPaint) rend la main au bout de seulement 1 à 2 secondes avec une Stylus 500. La version 1.3 est compatible AFS et TurboPrint.

Technovision sur Aminet: Christian Dezert nous informe que Technovision (D.PIXELS #6/IDVO) est désormais disponible sur Aminet. (TEL 80 55 36 08 - FAX 80 59 05 21 - chridez@club-internet.fr) ■

■

Les Potins de Ramses

J'espère que vous avez bien profité des fêtes et que vous n'avez pas fait d'excés durant les réveillions. Noel a peut-être été l'occasion de vous offrir quelques petites choses pour votre Amiga, mais ceci ne me regarde pas... Parlons un peu de Ramses.

L'Allemagne et le raytracing

Chez nos amis d'outre-Rhin il y a ,et ceci depuis longtemps, deux programmes de raytracing qui font beaucoup parler d'eux: Cinema4D et Reflections. Mais jusque il y a peu de temps ceux-ci n'existaient qu'en V.O. (en Allemand quoi :-). Et bien, les choses changent, car Cinema 4D version 2.1 est en disquette de couverture sur AmigaFormat (Numéro spécial Noël) avec une possibilité de mise à jour vers la version 3. La Version 4.0 a été présentée au salon de Cologne sur Amiga, PC et Mac et elle est très prometteuse. Quant à Reflections, si il en est déjà à la version 4.0 en Allemand il semble que son éditeur soit en train de le traduire enfin en anglais. C'est très bien de voir des "nouveaux" programmes de ce genre sur notre machine, ça montre que l'Amiga n'est pas mort dans ce domaine.

CDXL

Dans la conférence Amiga_gfx.032 (la conférence ou nous parlons de graphisme) nous avons aussi parlé du format d'animation CDXL, qui est le format apparu avec la console CD32. La question qui est restée sans réponse est: «pourquoi ce format reste très discret alors qu'il permet de jouer des anims comprenant le son et avec une qualité très correcte». Si quelqu'un a la réponse, ça m'intéresse.

Ramses par e-mail

Suite à mon article du mois dernier j'ai eu plusieurs demandes de renseignements concernant l'accès à Ramses par e-mail. Je vais donc répondre ici. C'est un service réservé aux membres de Ramses (il faut donc payer une cotisation annuelle) qui permet d'éviter de contacter Ramses directement avec un modem mais de recevoir les paquets Fido directement par e-mail au format uuencode, ceci tous les jours vers 2h30. Un paquet Fido est une archive compressée qui regroupe les messages des différentes conférences auxquelles vous êtes abonnés sur Ramses. Pour l'exploiter il faut disposer d'un programme spécifique permettant la lecture des conférences Fido, comme par example *Spot* ou *Mailmanager* sur Amiga. Voilà, j'espère avoir été plus clair cette fois-ci :-))

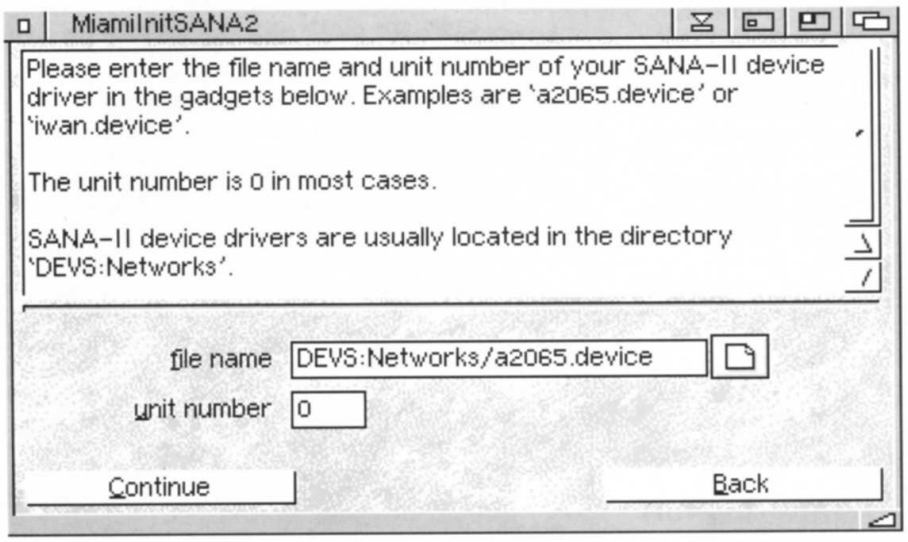
A\box et p-OS

Ce mois-ci il y a eu (suite au salon de Cologne) un retour des discussions concernant l'avenir de l'Amiga et surtout celui des nouvelles machines venues d'outre-Rhin comme l'A\box de Phase 5 (qui sera une machine à base, bien sûr, de PowerPC) et aussi du nouveau système devéloppé par ProDAD qui se nomme p-OS (dont une version béta était présentée à Cologne). Le p-OS sera disponible pour les nouvelles plates-formes Power-Amiga, mais aussi pour les Amiga actuels dans quelques temps. Concernant le microprocesseur 68060, qui est le plus évolué de la famille des 68000, l'armée américaine était l'un des plus gros consommateurs de ces processeurs et elle n'a pas renouvelé une grande partie de ses commandes. Reste à savoir si Motorola va continuer la production de ce processeur ou pas.

Terminé pour aujourd'hui. Mettez-vous un peu à la diète pour éliminer les trop pleins des jours précédents...

Hervé Sonneville
point n°100 sur Ramses
e-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org

infos et trucs Internet



Miami II se prépare

La version 2.0 de Miami est en préparation mais aucune date de sortie n'est annoncée par l'auteur à l'heure actuelle. Peu d'informations circulent quant aux nouveautés qu'apportera cette nouvelle mouture de la maintenant très célèbre pile TCP/IP pour Amiga.

Il semble toutefois qu'il y aura plus de commandes AREXX (Miami n'en dispose dans sa version 1.1b que de 8), plus de paramètres d'outil («tooltypes»), et surtout plus de programmes utilitaires fournis avec.

La seule certitude concerne l'implémentation du standard SanaII, qui, rappelons-le, est le standard en matière d'architecture réseau sur Amiga. Ainsi tout périphérique réseau existant sur Amiga (matériel ou logiciel) possédant un pilote SanaII, pourra être utilisé avec Miami. Vous pourrez ainsi intégrer Miami dans un réseau local Ethernet si votre machine est pourvue d'une telle interface, ou bien utiliser une connexion PLIP (par câble parallèle), ou encore établir votre connexion "DialUp" chez votre fournisseur d'accès à Internet avec le ppp.device du même auteur, qui dispose de plus d'options que le pilote ppp intégré dans Miami.

Une version bêta du programme MiamiInit, modifié pour configurer votre interface SanaII, est disponible en téléchargement sur la page d'accueil de Miami à l'adresse:

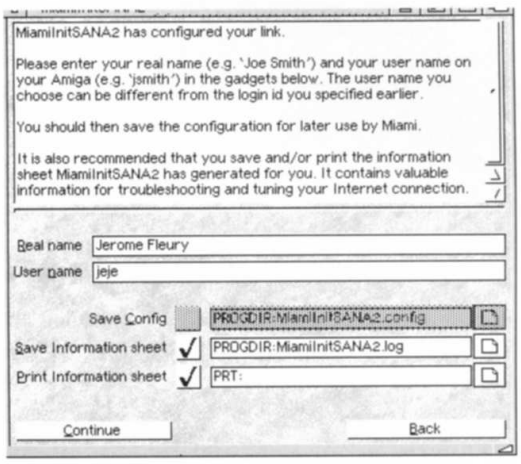
http://www.america.com/~kruse/amiga/Miami.html
(lien direct: http://wade1.ab.umd.edu/pub/Miami/MISANAII121-.lha)

L'auteur vous encourage à le contacter rapidement si votre interface SanaII ne fonctionne pas avec MiamiInit.

Si votre machine est connectée physiquement à un réseau TCP/IP, par exemple un réseau local Ethernet, alors MiamiInit recherchera toutes les informations concernant ce réseau et en particulier votre machine: DNS, adresse IP, passerelle, etc... Toutefois, il faut bien sûr pour cela qu'une ou plusieurs des machines du réseau puisse répondre aux requêtes de MiamiInit.

Note: La dernière version officielle de Miami est toujours 1.1d et est disponible ici:

ftp://wade1.ab.umd.edu/Miami/Miami11d.lha ou
http://wade1.ab.umd.edu/pub/Miami/Miami11d.lha



Voyager v1.0

Un browser freeware disponible en version complète sur Aminet. Il utilise, comme IBrowse, MUI.

On retrouve les boutons classiques:

- Back et Forward qui permettent des déplacements dans l'historique des pages visitées;
- Home, Reload, Load images, Find;
- Print pour imprimer le texte;
- Stop;
- quelques boutons configurables pour se connecter rapidement.

Il tolère:

- l'HTML-2 (RFC-1866);
- les extensions HTML-3, Netscape-level 1 (NHTML avec , floating image, background et couleur du texte);
- Client side image map;
- connection ftp, gopher et Wais via serveur "proxy";
- la consultation des News : il permet de lire et poster des News.
- Il gère un fichier Cache de documents, d'images et d'adresses qui s'affiche sous forme d'une page HTML avec les liens. Il y a un Bookmark (gestion des signets) que l'on peut éditer, et qui s'affiche également sous forme d'une page HTML.

La critique:

- Il ne respecte pas toujours la mise en page des pages HTML, ce qui rend le tout quelquefois inexploitable. Il a également la fâcheuse tendance d'empêcher le choix de liens lorsqu'il charge.
- Moins configurable qu'*IBrowse*.

Les Plus:

- Il gère les News.
- Lien possible avec un soft de mail.
- Doc en HTML complète et claire.
- Possibilité de sauvegarder une page sous format HTML ou ASCII.
- Rapide, fonctionne avec Miami et est Freeware.

Pour ma part j'utilise *IBrowse* et *Voyager*... Une version 2 est en développement, si les défauts sont corrigés, il frappera fort. - *Rémi Moréda*

Voyager

Le Kiosque Micro de France Télécom à l'usage

par Mathieu Chènebit

Le Kiosque Micro, c'est avant tout un numéro de téléphone qui permet à n'importe quel habitant de se connecter à l'Internet pour le prix d'une communication locale.

"LA solution" de France Télécom

D'après France Télécom, ce devait être LA solution: rapide, pas cher, accessible depuis n'importe où en France. Lancé début 1996 à grand renfort de publicité en même temps que le fournisseur d'accès Wanadoo, filiale de France Télécom, voyons un peu ce qu'il en est après 11 mois de fonctionnement.

Il existe trois numéros d'accès: le 36.01.13.13, le 36.01.14.14 et le 36.01.15.15.

- Le premier est prévu pour l'utilisateur fréquent: le coût de la communication est local partout en métropole (ce qui signifie 1 UT pour 3 minutes en période rouge, et un peu moins de 5 francs français l'heure après 22H30), mais le prestataire devra payer un surcoût à Transpac (autre filiale de France Télécom qui se charge de l'installation des câbles du kiosque), surcoût qui se retrouvera bien évidemment sur le prix de votre abonnement.
- Le 14.14 quant à lui ne coûtera rien à votre prestataire, mais l'appel est dorénavant facturé en semi-local (1 UT toutes les 2 minutes, soit environ 22 francs de l'heure). Ce numéro est surtout pour les utilisateurs occasionnels.
- Enfin, le 36.01.15.15 ne nécessite pas d'abonnement, mais est facturé 1 franc 29 centimes par minute. Il s'adresse donc uniquement aux curieux souhaitant découvrir l'Internet.

Dans cet article, je ne parlerai que de la solution de connexion par le 36.01.13.13, seule formule que j'ai essayée et à mon avis seule formule valable, les autres revenant trop chères pour un usage quotidien.

Connexion au Kiosque`

Pour se connecter, c'est presque aussi simple qu'avec les autres fournisseurs d'accès (dont je rappelle brièvement le prinicipe: un logiciel de terminal - par exemple Term - compose le numéro du BBS de votre fournisseur. Une fois arrivé sur sa page d'accueil, vous entrez votre login (première partie de votre adresse EMail) et votre mot de passe, ensuite vous lancez AmiTCP et vous démarrez votre application Internet - par exemple, AWeb ou AmIRC...). *(Ed: avec Miami, deux clics de la souris remplacent toutes ces étapes sauf le lancement de AWeb ou AmIRC)* La différence consiste en deux points: tout d'abord, lorsque vous êtes connecté sur le serveur de France Télécom, vous devrez entrer le nom de votre prestataire ou quelque chose qui y ressemble (par exemple, LOGMICRONET pour se connecter sur MicroNet, LOGFRANCENET pour FranceNet, ou Imaginet1 pour Imaginet,) avant d'entrer votre Login et votre mot de passe. Ceci aura pour effet de vous "rediriger" sur les serveurs Micronet, Francenet, enfin bref sur les serveurs de votre prestataire. Enfin, la deuxième différence notable est que cela est valable partout en France ! Que vous soyez en Auvergne, à Toulouse, à Paris, le prix de la connexion téléphonique sera toujours le même, un appel local (NB: les réductions du type PrimaListe, Temporalis ou autres ne fonctionnent pas avec les numéros du Kiosque)! Ceci est un autre avantage du Kiosque Micro: les gens qui voyagent beaucoup pourront accéder à l'Internet partout en France pour le même prix.

Le prix

Eh oui car c'est bien là un des arguments principaux. Dans mon cas (connexion avec MicroNet), je paye ce qu'ils appellent un abonnement global. Il me coûte 99 FF pour un forfait de 20 heures de connexion, puis 19 FF par heure supplémentaire. Cela peut certes paraître élevé, mais l'abonnement à Wanadoo est encore plus cher: 110 FF par mois pour 15 heures de connexion plus 19 FF par heure supplémentaire, ceci sans compter les frais de dossier qu'on croyait définitivement abolis, mais que France Télécom Interactive a remis au goût du jour pour son propre service :-(. Mais les prix peuvent être variables en fonction du prestataire: France Pratique m'a proposé une connexion très rapide (voir plus loin) et illimitée pour 150 FF par mois (Je vais d'ailleurs certainement adopter ce prestataire). Il faut aussi comparer les différents services proposés dans le prix: HotLine, hébergement de votre page Web ...

Les défauts

Hélas, mille fois hélas, le Kiosque Micro n'est pas exempt de défauts, loin de là! Tout d'abord, la vitesse du Kiosque

avec MicroNet est de 14.400 bauds , alors que la plupart des modems sont aujourd'hui des 28.800 bauds, ce qui implique des temps d'attente et des transferts beaucoup plus lents. Mais Transpac est en train de faire le nécessaire pour porter la vitesse de l'ensemble à 28.800. Car, avec toute la publicité qu'a fait France Télécom au lancement du Kiosque, nombreuses sont les personnes qui se sont précipitées sur cette offre qui paraissait idéale, si bien que le Kiosque est surchargé, ce qui contribue à ralentir grandement la vitesse du réseau Transpac. La société est d'ailleurs obligée de faire fréquemment des travaux pour augmenter la vitesse, travaux qui ralentis-

sent fortement la vitesse de transfert, quand ils n'empêchent pas carrément de se connecter (cela s'est déjà produit pour moi 2 fois en 5 mois d'utilisation intensive)! Mais bon, tous ces problèmes ont pour but d'accélérer le réseau, donc on les supporte tant bien que mal en espérant que les 28.800 bauds promis seront bientôt là et il semblerait que cela soit maintenant réglé. Certains prestataires comme France Pratique ou Imaginet proposent dès aujourd'hui des connexions à 28.800 bauds effectives.

Autre chose, si vous comparez les prix d'abonnement au Kiosque avec ceux d'un abonnement local (sans passer par le Kiosque Micro donc), vous vous apercevrez qu'un abonnement classique coûte bien moins cher. En termes d'utilisation, cela vous reviendra aussi moins cher de passer par un prestataire "normal" que par le Kiosque à cause des problèmes énoncés plus haut: plus le temps que vous restez connecté est long, plus votre facture téléphonique sera lourde (et les utilisateurs fréquents vous diront à quel point cette facture peut parfois être lourde !) :(. Mais encore une fois, tout ceci semble être en bonne voie de changement, les tarifs d'abonnements baissent et les vitesses augmentent.

A qui s'adresse le Kiosque Micro

C'est en effet une question qu'il convient de se poser après la lecture du paragraphe concernant les défauts du Kiosque. Et bien, celui-ci s'adresse tout simplement aux personnes qui n'ont pas le choix! Je m'explique: la plupart des prestataires de services étant situés à Paris, les provinciaux (c'est mon cas) devraient appeler le numéro d'accès à Paris (donc coût des communications très élevé : de 42 FF à 120 FF par heure de connexion). Le Kiosque Micro est donc dans ce cas LA solution (voir début de l'article :-). De même, les personnes qui sont en déplacement fréquemment et qui ont besoin d'une connexion Internet dans leurs déplacements, choisiront cette solution car le coût de l'appel est local partout en France.

Conclusion

Le Kiosque Micro est en définitive une bonne solution pour les personnes ne disposant pas de point d'accès à proximité, car le coût de l'appel sera local depuis tout le territoire.

De plus, les efforts faits par Transpac pour améliorer la vitesse du réseau montre que le Kiosque a encore de beaux jours devant lui, malgré ses quelques défauts de jeunesse.

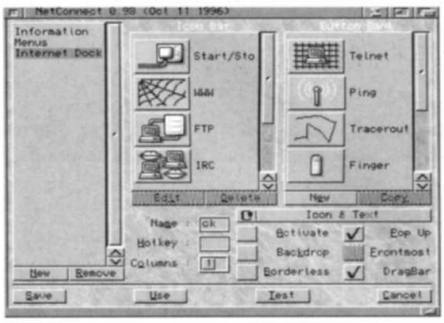
PUB!

L'association Frontières Informatiques à Marseille nous a écrit récemment (er, au mois de septembre, précisement): «Actuellement nous sommes connectés Internet par le provider Wanadoo. Evidemment, le site est fortement encombré, voire inaccessible aux heures de pointe... Nous avons utilisé le kit @-net de Phoenix DP, accompagné des disk updates 1, 2 et 3 que nous recommandons vivement. Quelques infimes imperfections persistent, mais un amigaïste non-néophyte s'accommodera de ces broutilles. En cas de problème, Phoenix DP assure une permanence de 19H à 22H pendant la semaine. Ils sont très sympas, compétents et méritent d'être soutenus dans leur passion Amiga.»

Configuration utilisée par Mathieu:

Amiga 1200, équipé de 4 Mo de mémoire FAST, d'un disque dur IDE de 635 Mo et d'un Modem 14.400 bauds (Remplacé depuis par un 33.600). Les softs utilisés pour se connecter sont les suivants : ***Miami*** pour la connexion proprement dite (il a remplacé en cours d'article ce bon vieil AmiTCP), ***amFTP*** pour le FTP, ***amIRC*** pour ... l'IRC, l'excellent ***YAM*** pour la gestion du courier électronique, ***mNews*** pour la lecture des News-Groups et enfin ***AWeb 1.2*** (La version 2.0 commerciale est importée par Photon SR) pour le Web.

Le CD-ROM *NetConnect*



Se connecter à l'Internet avec son Amiga n'est pas chose aisée quand on n'est pas un spécialiste, d'où les récentes initiatives pour faciliter les choses au plus grand nombre. C'est dans cet esprit qu'a été conçu NetConnect, un CD-ROM d'outils pour accéder au réseau planétaire.

Le n-ième, direz-vous... Et bien non ! Celui-ci est particulièrement ambitieux, car non seulement il sera traduit en de nombreuses langues et sera vraiment «prêt à l'emploi» pour un grand nombre de fournisseurs d'accès Internet, mais en plus, les outils qui le composent seront déjà entièrement payés (ca n'est pas une compilation de versions de démonstration de contribuciels ou de logiciels du commerce).

NetConnect s'appuie sur la pile TCP/IP AmiTCP 4.5 «DialUp». AmiTCP, pour un CD-ROM facile à installer, il se pose là, direz-vous, en m'interrompant pour la seconde fois... Détrompez-vous, AmiTCP ne cesse de progresser au niveau de la facilité d'installation, comme cela avait déjà été mentionné dans l'article sur Miami du numéro d'octobre. La configuration d'AmiTCP se fait désormais à l'aide d'un programme sous MUI aussi aisé d'utilisation que Miami. De plus, le principe des fichiers de configuration prêts à l'emploi pour un fournisseur d'accès donné, introduit avec la version 4.3, est enfin exploité à fond : la pré-version de NetConnect reconnaît déjà près de 100 fournisseurs, dans 16 pays différents !

Les autres outils seront *PowerMail*, un nouveau lecteur de courrier, *mNews* pour les nouvelles, *mftp 2*, un client FTP extrêmement configurable et agréable à utiliser, *Voyager*, le navigateur WWW déjà présent dans le pack Surfer d'Amiga Technologies, et AmIRC, le célèbre client IRC. ***- Y.E.Proy***

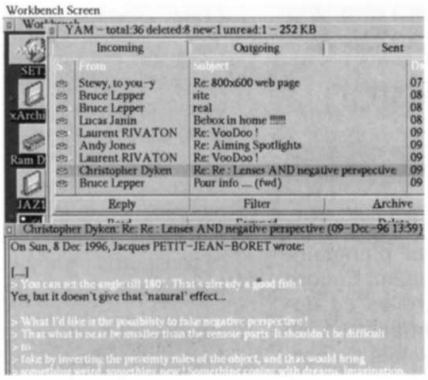
Ce CD sera disponible en mi-janvier. Prix environ 5-600F.

THOR et YAM

A vous de choisir entre la puissance et la simplicité

par Christopher Potter

Quelques mois après avoir écrit un article sur les logiciels de l'Amiga pour Internet, voici une rapide mise à jour concernant les logiciels de 'courrier électronique' ou e-mail.



La toute dernière version de YAM (1.3.3a) permet l'affichage des références à un courrier précédent en blanc.

Internet et Amiga font très bon ménage, et les nouveaux logiciels (ou nouvelles versions) arrivent presque tous les mois. Mais certains avancent plus vite que d'autres (IBrowse par exemple dans le domaine du WEB, Miami pour la connection au réseau, AmFTP pour le téléchargement, enfin THOR et YAM pour l'e-mail)

THOR et YAM

Donc, dans ce domaine de l'e-mail, ces 2 logiciels se détachent du peloton.A noter quand même qu'un nouveau concurrent très sérieux devrait arriver bientôt, MicroDot (mail et news), du même auteur qu'AmIRC, Voyager... mais ce logiciel n'est pas encore disponible sur le site WEB de VaporWare.

Le choix

- Tout d'abord, les grandes différences: THOR peut lire les news,YAM ne peut pas (il faut utiliser un programme séparé, style mNews). Ensuite, THOR utilise pour son interface graphique 'ClassAct' alors que YAM utilise le célèbre MUI. Enfin, et surtout, THOR est assez complexe mais très (trop?) puissant alors que YAM est très simple d'utilisation et de configuration.
- Dans les différences moins fondamentales, on peut noter que THOR est shareware alors que YAM est Freeware, mais que THOR peut surtout utiliser plusieurs providers simultanément (très pratique quant-on a un provider POP au travail/université et un privé. YAM peut le faire mais il faut éditer soi-même le fichier de configuration.
- Sinon, dans les possibilités, les 2 logiciels sont équivalents: format MIME, possibilité de trier les mails dans des 'tiroirs' différents (folders sur YAM, conférences sur THOR), filtres, carnet d'adresses (celui de YAM est très complet avec Drag&Drop), port AREXX (ici celui de THOR est extrêmement puissant), lecture online ou offline... Par contre, THOR est le seul à lire les formats du genre FIDO, QWK, etc.

Conclusion

J'utilise THOR depuis un an (4000 mails reçus et envoyés) et j'en suis très content, même si la configuration a été laborieuse. Mon seul regret: que THOR n'utilise pas MUI. THOR a même un newsgroup dédié '**alt.sys.amiga.thor**'. Le support est bon, et l'enregistrement est fortement recommandé, pour encourager les auteurs.

J'ai quand même YAM sur mon disque dur, car je changerai peut-être un jour...

Christopher Potter
potter@patpserv.epfl.ch

COMPARATIF DES FONCTIONS DE THOR ET YAM

	THOR	YAM
Version	2.31	1.3.2
GUI	ClassAct	MUI 3.1+
OS mini	2.04	2.04
OS recommandé	3.0+	3.0+
Documentation	Amigaguide Online	Amigaguide Online
TCP/IP	AmiTCP, Miami,...	AmiTCP, Miami,...
Mail offline	POP3,FIDO,QWK,Soup,...	POP3
Mail online	SMTP	SMTP
Lecteur de news	Oui	Non
Provider multiple	Oui	Difficilement
UUencode/UUdecode	Oui	Oui
MIME encode	Quote-printable, Base64	Quote-printable, Base64
MIME decode(interne)	idem ci-dessus	idem ci-dessus
MIME image decode	text/ multipart/ image/ inline (datatype)	viewer externe
MIME decode(externe)	??	Oui
Fichiers attachés	1 fichier base64	n fichiers base64 ou uuencode
PGP	Oui	Non
Folders	Flat (1)	Flat (1)
Carnets d'adresses	Oui	Oui
Substitution Nom->email (3)	Oui	Non
Listes de personnes(2)	Oui	Oui
Filtres	Oui	Oui
Editeur interne	Oui (complet)	Oui (limité)
Editeur externe	Oui	Oui
ARexx	Oui	Oui
Enregistrement	Shareware (30$)	Freeware

(1) pas de hierarchie
(2) mailing-list
(3) on entre un nom (même partiel) et il est substitué par l'adresse email

LISTES AMIGA FRANCOPHONES

Yann-Erick Proy répond aux questions posées par Bernard Andruccioli

(bernard.andruccioli@iuta.u-bordeaux.fr)

BA: Je me ballade assez souvent sur Internet, suis listé sur certaines listes de diffusion francophones, sur le Web et les PC mais je n'ai rien vu sur la liste de LILLE 1 (qui gère pas mal de listes francophones) de listes consacrées à l'Amiga. En existe-t-il à votre connaissance?

YEP: Le serveur de listes de diffusion de Lille 1 n'héberge tout simplement pas toutes les listes francophones. La machine administrée par Philippe Brand chez Telis (colombo) gère pas mal de listes dédiées à l'Amiga, parmi lesquelles j'en vois au moins quatre francophones.

Malheureusement, sur ces quatre, trois semblent s'être quasiment taries : **amiga** qui a été désertée au profit du forum **fr.comp.sys.amiga** (auquel elle était reliée par une passerelle : compte tenu du traffic, il était plus confortable d'y accéder via le forum), **amiga-prog** (réservée aux programmeurs, délaissée au profit de listes internationales comme MUI ou ADE), et **amigaos4** (projections à propos d'un éventuel futur OS). La dernière, **ato-fr**, est la liste réservée à la branche française des traducteurs de l'ATO, et connaît un traffic variable (calme en ce moment) selon le nombre de projets en attribution et les éventuelles controverses.

BA: Est-il opportun d'en créer une si aucune n'existe en français?

YEP: À mon avis, non. Il vaut mieux se regrouper autour du forum **fr.comp.sys.amiga** et le décliner éventuellement de manière thématique. Un débat est en cours à propos de la canalisation de la publicité plus ou moins sauvage opérée par certains revendeurs fraîchement débarqués sur Internet (et faisant peu de cas des usages).

Une nouvelle liste pourrait être intéressante à condition qu'elle soit modérée et garantisse ainsi un bon rapport signal/bruit.

BA: La réponse semble évidente: pour survivre l'Amiga doit être présent sur Internet pour apporter des réponses rapides aux utilisateurs: la fréquence d'une fois par mois que permet la revue, bien que ce soit pensable, peut s'avérer insuffisante dans certains cas.

YEP: La présence de l'Amiga sur Internet est importante et très organisée. Peu de plateformes minoritaires peuvent se vanter d'une présence aussi importante.

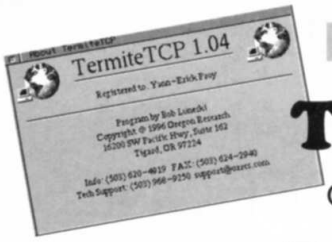
Il est probablement inutile de présenter la fédération de sites FTP Aminet, qui peut s'énorgueillir de conserver le plus grand nombre de fichiers, toutes plates formes confondues. Info-Mac, pour Macintosh, paraît bien vide et désorganisé en comparaison.

Il y a plus d'une dizaine de forum Amiga internationaux dans la hiérarchie comp.sys.amiga.*, auxquels il faut ajouter comp.unix.amiga et quelques alt.sys.amiga.* (*Thor, Miami*).

Le Web dédié à l'Amiga est très dense (très interconnecté). Il y a deux moteurs de recherche spécialisés Amiga (*AmiCrawler* et *Agnes*) et plusieurs sites rassemblent de manière très hiérarchisée un grand nombre de liens. Voici quelques pointeurs :

Amiga Web Directory : http://www.cucug.org/amiga.html
Agnes : http://www.cucug.org/agnes.html
AmiCrawler : http://www.amicrawler.com/
AmigaSupport : http://www.amigasupport.com/
AmigaBall : http://www.imaginet.fr/~yeproy/amiga/ (pub éhontée !)

L'Amiga est aussi présent sur IRC. Il y a trois canaux francophones : #amigafr, #artbas et #amigarulez (ex-#amigalyon).



Termite TCP d'Oregon Research

Pile TCP/IP pour Amiga

Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, Internet est l'eldorado informatique de cette fin de siècle. Le réseau planétaire suscite toutes les convoitises et titille toutes les curiosités. Encore faut-il pouvoir y accéder ! L'Amiga n'a pas trop de retard en ce domaine, et l'offre en logiciels s'est considérablement étoffée tout au long de l'année qui s'est écoulée. Pour ce qui est des logiciels de protocole réseau nécessaires à la connexion, AmiTCP, qui a longtemps régné sur la catégorie, s'est soudainement vu détrôné par MIAMI, présenté dans le numéro d'octobre dernier. À la suite de MIAMI, s'est engouffré un nouveau concurrent: Termite TCP, édité par Oregon Research, à qui on doit l'excellent émulateur de terminal Termite (voir l'article de Laurent Camarasa dans le numéro 81).

Internet par le menu

Termite TCP est livré dans une robuste boîte en carton, très proche de celle d'IBrowse. Rien d'anormal à cela: HiSoft et Oregon Research ont un accord croisé de distribution de ces produits sur leurs continents respectifs (Europe et Amérique du Nord). À l'intérieur, outre une publicité pour HiSoft et une unique disquette, on trouve un imposant manuel de 140 pages.

Ce manuel est une merveille pour l'Internaute débutant! Il faudra cependant savoir lire en anglais pour en profiter... Il se compose en effet de deux parties distinctes:

- le manuel utilisateur de Termite TCP, décrivant en 40 pages l'installation, la configuration et l'utilisation du logiciel et des outils associés,
- le guide d'Internet de Reggie (la termite mascotte d'Oregon Research) dont les 100 pages sont une excellente introduction à tous les aspects d'Internet. Outre de très claires explications techniques et historiques, cette seconde partie rassemble aussi un très grand nombre d'adresses pour démarrer la visite d'Internet sur des chapeaux de roue: 30 pages sont consacrées à une imposante liste de serveurs Web et FTP, le plus souvent en relation avec l'Amiga mais sans oublier des sites plus généraux, plus une dizaine de pages pour un glossaire Internet très intéressant.

Le manuel n'est toutefois pas nécessaire pour l'installation du logiciel: le classique script pour Installer se charge de tout. Il est intéressant de noter que Termite TCP a des exigences minimes quant à son environnement: un A500 avec l'OS 2.04 et 1 Mo de RAM y suffirait, le disque dur n'est même pas nécessaire (les différents programmes occupent 500 Ko) ! La première étape de l'installation est le marquage des exécutables avec votre numéro de série. Comme l'opération implique l'écriture sur la disquette d'installation, la prudence recommande d'en faire auparavant une copie de sécurité.

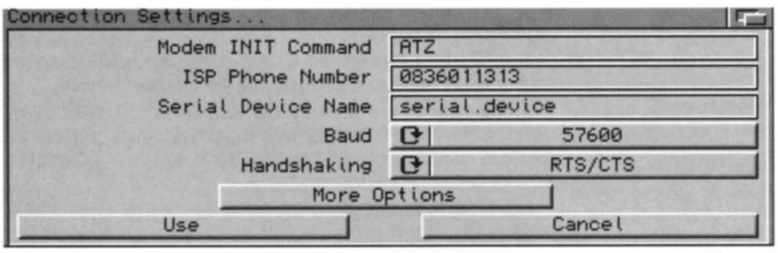


Figure 1

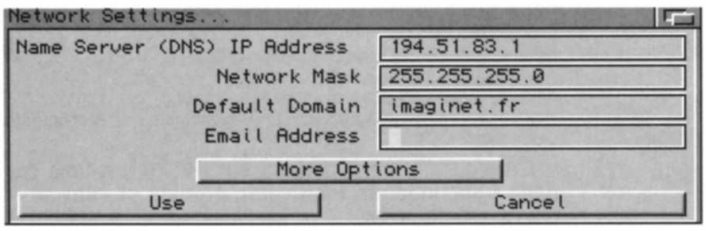


Figure 2

Une carte un peu pauvre...

Ce qui frappe avec Termite TCP, c'est le petit nombre de paramètres que comportent sa configuration. Tout est fait pour simplifier l'opération: deux fenêtres suffisent au réglage des options de connexion (modem, port série, voir figure 1) et des options de réseau (serveur DNS, nom de domaine, etc, voir figure 2). Les paramètres demandés sont ceux généralement fournis par tous les fournisseurs d'accès. Heureusement, ces deux fenêtres existent en version plus détaillée, ce qui permet d'ajuster la configuration aux situations moins courantes: adresse IP statique, authentification PAP, etc (voir figures 3 et 4).

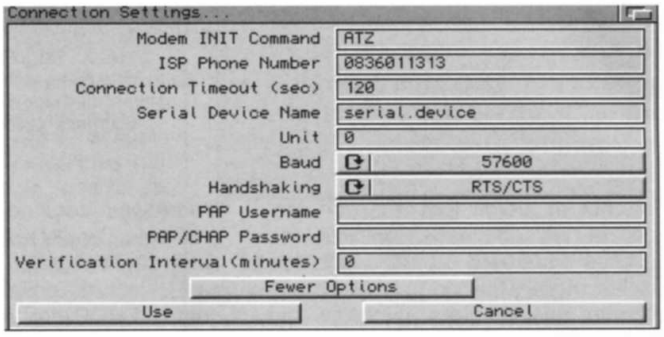


Figure 3

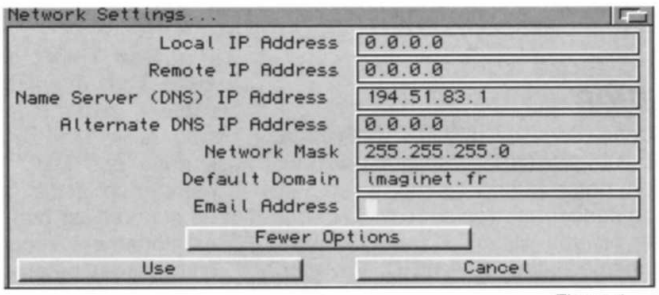


Figure 4

Une fois ces paramètres réglés, il reste à tenter une première connexion, qui servira uniquement à la mémorisation du script de connexion. Après le succès de l'authentification, elle devra être avortée. La différence avec MIAMI est que ce dernier demande une intervention minimum de l'utilisateur: il reconnaît lui-même que la connexion a abouti, et raccroche automatiquement, non sans avoir au préalable récupéré quelques informations utiles sur l'installation de votre fournisseur d'accès. Par contre, Termite TCP et MIAMI se rejoignent sur leurs difficultés avec les caractères spéciaux envoyés par les serveurs de France Télécom, utilisés pour les accès nationaux (Kiosque IP et Transpac). C'est ainsi qu'il faudra éditer le script généré et remplacer «WAIT "Ser?"» par «DELAY 8» (attente de 8 secondes) pour l'accès au Kiosque IP (figure 5).

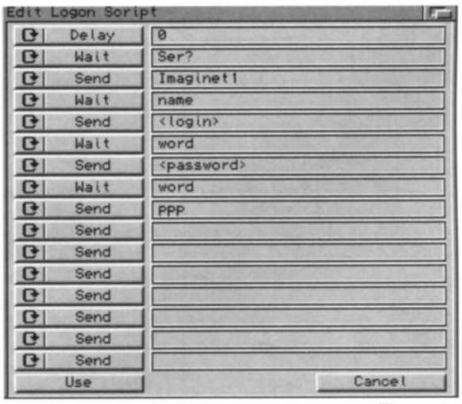


Figure 5

Cuisine indigeste

Les connexions suivantes s'obtiennent par l'appui sur le bouton «Connect» de la petite fenêtre, dans laquelle vient également s'afficher l'étape en cours dans l'établissement de la liaison (figures 6a et 6b). En dépit d'une connexion lente à s'établir, Termite TCP semble être assez proche de MIAMI et AmiTCP en termes de performances.

En revanche, sa compatibilité avec l'interface de programmation (API) d'AmiTCP est bien inférieure à celle, quasi parfaite,

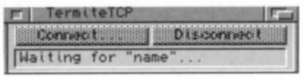


Figure 6a

Figure 6b

de MIAMI. Quand Termite TCP se voit demander une requête qu'il ne peut honorer, une petite fenêtre s'affiche et l'exécution se poursuit après avoir cliqué sur «Ok»: quand la requête est de moindre importance, l'application continue comme si de rien n'était (p.ex. la commande «ping» d'AmiTCP). Dans le cas contraire, l'application se bloque (p.ex. la commande «ncftp» d'AmiTCP). Il ne semble par contre pas y avoir de tels problèmes avec Thor, IBrowse, AWeb, ou AmIRC.

Pendant le test, Termite TCP a provoqué de temps à autres des plantages sévères de tout le système, au moment de quitter le programme, et ce uniquement après avoir effectué une ou plusieurs connexions. Il n'a pas été possible de mettre en évidence une incompatibilité avec tel ou tel aspect de la configuration de test (p.ex. Executive, 68060, etc).

Le souci du client

Termite TCP est accompagné de deux clients assez bien réalisés: Termite FTP et Termite Telnet. Le premier est un programme de transfert de fichiers selon le protocole FTP, au travers d'une interface graphique assez agréable à utiliser :

- **la fenêtre initiale permet de sectionner un serveur ou d'en d'ajouter un nouveau (figure 7),**

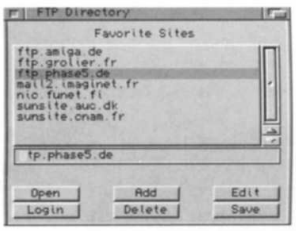


Figure 7

- **une fois connecté à un serveur, on peut se déplacer dans l'arborescence du site et récupérer ou déposer des fichiers par de simples clics de souris (figure 8),**

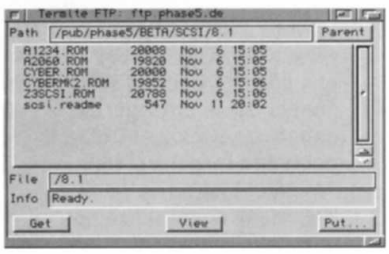


Figure 8

- **une nouvelle fenêtre est créée lors d'un transfert et renseigne sur son déroulement (figure 9).**

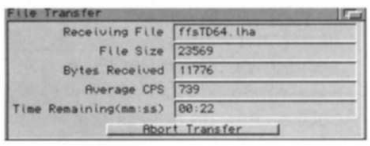


Figure 9

Le second est un programme de console permettant de se connecter sur un système distant et d'y travailler comme sur un terminal lui étant directement relié. Pour peu que votre fournisseur mette à votre disposition un compte «shell», vous pouvez ainsi vous connecter à la machine hébergeant votre compte et faire diverses manipulations de maintenance (un minimum de connaissances sur UNIX est généralement nécessaire):

- **création de sous-répertoires,**
- **suppression de fichiers,**
- **élimination d'un message trop gros de votre courrier,**
- **etc.**

Service non compris!

Contrairement à AmiTCP et MIAMI, Termite TCP n'est pas doté d'un «super serveur» (InetD) permettant de gérer l'activation de tel ou tel serveur correspondant à un service Internet donné. Les essais effectués avec les serveurs d'AmiTCP n'ont pas été concluants: au mieux ils restent muets, au pire ils quittent aussitôt lancés. Ceci signifie qu'il ne sera pas possible à votre machine de répondre à des requêtes «finger», de devenir (même temporairement) serveur FTP ou HTTP (Web), etc. Ces services ne feront sans doute pas défaut aux apprentis internautes, et leur absence leur épargnera bien des soucis de configuration: effectuée à la légère, celle-ci aurait pu rendre leur machine très vulnérable au piratage pendant tout le temps de la connexion. Par contre, les utilisateurs plus expérimentés trouveront ces limites assez pénibles.

Autre désagrément: l'absence d'informations sur la connexion en cours. Que cela soit avec AmiTCP (et un pilote PPP tel que ppp.device) ou MIAMI, on dispose d'outils pour connaître la qualité de la liaison et obtenir des statistiques sur les transferts. Ceci peut permettre, par exemple, d'ajuster la vitesse du port série selon le nombre de paquets erronés transmis.

Enfin, Termite TCP ne peut servir qu'à des connexions série et grâce au protocole PPP. Les protocoles SLIP ou CSLIP ne sont pas reconnus, pas plus qu'il n'est possible d'utiliser un autre dispositif que le port série pour se connecter: Termite TCP ne passe pas par un pilote réseau au standard SANA-II, ce qui lui aurait permis d'utiliser une carte Ethernet, etc. MIAMI est dans la même situation, mais plus pour longtemps: la version 2.0 va y mettre un terme.

Conclusion

De par son extrême simplicité de configuration, son excellent manuel, mais aussi sa relative pauvreté fonctionnelle, il apparaît évident que le marché que peut viser Termite TCP est celui des débutants désirant accéder rapidement et sans souci à Internet, pour peu que le fournisseur d'accès ait une configuration assez standard. Les auteurs de Termite TCP ont sacrifié la configurabilité et la fonctionalité à la simplicité, ce qu'a réussi à éviter Holger Kruse, l'auteur de MIAMI. De ce fait, Termite TCP ne peut espérer être choisi par les utilisateurs expérimentés, au contraire de MIAMI. De plus, son manuel, qui est sans doute son meilleur atout, n'est pas traduit en français, ce qui laisse sceptique quant à ses chances de réussite dans les pays francophones.

Atéo Concepts

(Fabriquant et distributeur)

Payement par chèque mandat ou CR
Frais de port : logiciels 40 Frs. matériel 75 Frs
Contre Remboursement ajoutez 60 Frs

Du lundi au vendredi
(samedi sur R.V.)
de 10h à 19h
Tél/Fax : **02.40.85.30.85**
Le Plessis
44220 - Couëron

Produits GVP dispo.

Périphériques

Disque Dur 850 Mo IDE ..... 1190 Frs
Disque Dur 1.6 Go IDE ..... 1850 Frs
Disque Dur 1.2 Go SCSI 2 ... 1850 Frs
Lecteur ZIP 100 Mo SCSI 2 .. 1190 Frs
DataFlyer 230 Mo SCSI 2 ..... N.C.
Surf Squirel (sur PCMCIA) ..... 790 Frs
CD-ROM 4x interne SCSI ..... 790 Frs
CD-ROM 8x interne IDE ..... 725 Frs

Mémoires

4 Mo à 60 ns ..... 280 Frs
8 Mo à 60 ns ..... 350 Frs
16 Mo à 60 ns ..... 900 Frs
1 Mo ZIP A3000 (Occas.) ..... 300 Frs
RAM GVP 4 Mo à 60 ns ..... 790 Frs
RAM GVP 16 Mo à 70 ns ..... 1090 Frs
RAM GVP 16 Mo à 60 ns ..... 1390 Frs

Cartes accélératrices

Blizzard 2040 / 40Mhz ..... 3090 Frs
Blizzard 1240 / 40 Mhz ..... 2350 Frs
GVP 68060/50 Mhz / A2000 ..... N.C.
Module SCSI GVP A1230II ..... N.C.

Divers...

ProGRAB 24RT Plus ..... 1295 Frs
Tout CD-ROM pour Amiga ..... N.C.
liste disponible sur demande

Les Cables

Rallonge 3.5" vers 2 x 3.5" .... 120 Frs
Cable 2.5" vers 3.5" ..... 59 Frs
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" ..... 79 Frs
Switch d'écrans ..... 449 Frs
Plein d'autres modèles disponibles ainsi que des cables sur mesure

Produits Atéo

Branchez 4 périphériques IDE (cables + nappes + docs + boîte)
Atéo IDE mux pour A1200 .... 249 Frs
Atéo IDE mux pour A4000 .....199 Frs
Interface pour Clavier PC
Pour A1200 en tower ..... 349 Frs
Pour A2/3/4000 ..... 449 Frs
Mise à jour ROM (Ver. 1.5) ..... 50 Frs
Boîtiers Atéo TOWER
Boîtier Tower A1200 (+ interface clavier PC + clavier) ..... 899 Frs
Boîtier Big Tower A2/3000 .. 1000 Frs
Kit upgrade Zorro II ..... 1890 Frs
Lecteur disquette DD int. ..... 210 Frs

Cartes d'extensions

Carte SCSI 4008 (DMA) ..... 1290 Frs
I/O GVP (1 Par + 2 Ser) ..... 1090 Frs
Carte Picasso II+ ..... 2600 Frs
Carte Ethernet Zorro II .....1550 Frs

Prix modifiables sans préavis.
SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

NOUVELLE RUBRIQUE par Lucas Janin ljanin@mygale.org

BeWave *Numéro 1*

Bienvenue dans la vague BeBox...

Nul ne peut l'ignorer, le phénomène prend de plus en plus d'importance... D'après Be inc. il y a 3400 développeurs BeOS recensés dans notre galaxie... Dans quelques mois, une estimation plus précise sur l'étendue de notre constellation sera disponible... Donc il fallait faire quelque chose, mais quoi ? Apple a tente de dominer la chose en voulant racheter ces résistants de l'informatique à grand coup de millions de dollars.. Mais rien n'y a fait, les incorruptibles ont refusé! Microsoft a actuellement d'autres choses à faire (l'invasion d'internet :-(et laisse (encore) la résistance tranquille... Mais qui sait si un jour, il ne pourrait pas attaquer Be inc. pour concurrence déloyale (le BeOS est trop bien :-)....

La guérilla s'organise...

Enfin, pour la faible contribution à ce " phénomène ", vous retrouverez, tous les mois, ici, l'actualité de la Bebox et du BeOS.

BeNews - BeNews - BeNews - BeNews

Les Amigaistes présents à l'AmigaShow96 à Paris ont pu voir une démonstration de la machine et de son OS. Lors de l'exposition de Cologne, Pios a présenté la BeBox avec une carte Picasso Mac. ■

Be Inc. a signé un accord avec SiliconGraphic pour le portage de l'OpenGL sur BeOS. Ce système permet une visualisation d'objets 3D en temps réel (plus ou moins fluide suivant le nombre de facettes et la puissance cpu). Cela pourra faciliter le portage de logiciels qui utilisent cette visualisation. L'intégration de l'OpenGL serait ce jour réalisée à la moitié. ■

Autre accord signé avec une grande société, SUN, pour le portage de Java sur BeOS. Ce langage est de plus en plus utilisé par les application Internet. Le code Java peut s'exécuter sur tout Os et machine compatible Java. Le portage est effectué par Metrowerks qui réalise déjà l'environnement de programmation du BeOS. Celui-ci serait réalisé à moitié. ■

Le 26 novembre Power Computing et Be inc. ont signé un accord. A partir du premier trimestre de l'année prochaine, toute la gamme de Power Computing sera livrée avec le BeOs en plus de MacOS. ■

Be Europe a envoyé une BeBox à Stefan Stunz, l'auteur de MUI. Celui-ci n'a pas encore annoncé s'il allait travailler dessus. Autre Amigaïste très connu à avoir une BeBox, Christian Bauer, l'auteur de Shaepshifter, a réalisé l'adaptation de UAE (l'émulateur Amiga) et le portage de frodo (émulateur C64). Actuellement, il réalise un émulateur (Basilisk) Mac Classic, ce n'est pas le portage de Shapshifter. D'autres Amigaïstes célèbres sont sur BeBox: FredFish, Dave Haynie, Petter Kittel, J.Potter (DOpus)... Sylvain Rougier (l'auteur de Browser2) attend la disponibilité du BeOs sur PowerMac. Be est ouvert à tous les développeurs sauf un: Microsoft... On se demande pourquoi ? :-) ■

Metrowerks, qui réalise l'environnement de programmation pour BeOs CodeWarrior, annonce la disponibilité de DR2.2. ■

La revue américaine, MacTech offrira dans le CD-ROM accompagnant son numéro de janvier, une version n d'évaluation (DR8) de BeOS pour PowerMac 603 et 604. Il est fort possible que pour l'Europe, une opération du même type soit réalisée. ■

Pour les utilisateurs d'internet sur Bebox; de nouvelles applications sont disponibles. Notons tout d'abord les réalisations de l'équipe française "Free EYE software": un programme de client FTP (Kerb FTP), un programme de IRC (Felix, pas encore finalisé) et en cours de création Client News. Lois, un browser Web de conception française (décidément :-) intégrera le ftp dans sa nouvelle version 0.9.4. Il y a aussi Netpositive, le Browser Web de Be Inc., qui est présent depuis la DR8. Ces deux programmes sont fonctionnels mais encore jeunes (manque de certaines fonctions: frames, client map,...). Dès l'arrivée de Java sur BeOS, il sera implémenté sur les deux browsers. ■

Pios est le premier revendeur Bebox en Allemagne. Pour l'Angleterre, MCM assure la distribution exclusive de la gamme Bebox. Actuellement, pour la France, les revendeurs sont au nombre de trois: KA et International Computer à Paris et Pics à Nice. ■

La version DR8.2 vient de sortir avec comme nouveautés Bemail, le client mail intègre au BeOS amélioré, une meilleure connexion PPP, et la correction de quelques bugs... Malheureusement, Bemail n'est pas encore totalement finalisé :-(■

Le prix actuel d'un processeur PowerPc 604e á 200 Mhz vaut plus cher que trois 604e à 166 Mhz...
Après un rapide calcul, on comprend le grand intérêt d'une machine multiprocesseur comme la Bebox. ■

Le 18 novembre a eu lieu le vote pour la création de la newsgroup "fr.comp.sys.be". Le vote a été positif à une écrasante majorité (146 pour et 1 contre). Comme son nom le laisse présager, on y parlera de BeBox et BeOs. Il permettra au newsgroups Amiga et Mac de retrouver leurs sujets de discutions appropriés. Ce newsgroup devrait être opérationnel au moment ou vous lirez ces lignes. ■

Purity Software annonce pour le premier trimestre 1997 un serveur web pour BeOS. ■

AppSketcher, un outil orienté-objet destiné à la création d'interfaces utilisateur, a été créé par Lorienne (une société française). D'autres aplications seront bientôt disponibles: Reggae (un traitement de texte avec une approche "frame"), LRPaint (un éditeur d'images bitmap), LRDraw (un outil de tracé vectoriel) et Loritel (un émulateur videotex). ■

BeOs sera disponible sur les machines à base de PowerPC 603 et 604 (PowerMacintosh d'Apple, PowerComputing, SuperMac/UMAX, Motorola, Daystar et APS Technologies). ■

BePotins - BePotins - BePotins

Ici vous trouverez des informations de l'internet et de quelques taupes chez Be Inc. (je ne donnerai pas de nom! :-) mais qui n'ont pas été confirmées. Cependant, cela reste intéressant et bien souvent, véridique.

Be Inc. sortirait une machine à base de 4 PPC 604e a 166 Mhz pour l'année prochaine pour 4000$ équipé. Grâce à une utilisation d'un mcp106, la future BeBox devrait avoir de la cache L2 qui manque cruellement aux modèles actuels. Cela fait une vitesse théorique de 664 MHz! On peut imaginer ce que donnerait un programme de synthèse sur cette machine! Trois processeurs pour le rendu et un pour continuer a modéliser en multitâche, cela laisse rêveur... ■

Des discussions entre Apple et Be inc. sont actuellement en cours. D'après certaines informations "non officielles", les deux sociétés voudraient faire un échange de technologies. Apple récupèrerait le noyau (stable, rapide multitâche, multithread, multiprocesseur, etc...) du BeOS (pour faire la base de son système 8 (Copland) qu'il a tant de mal à faire) et Be Inc. des technologies d'Apple (on pourrait penser á QuicktimeVR, OpenDoc,....). Mais les deux sociétés resteraient indépendantes et feraient chacune son Os de son côté. Cela serait une forme de troc... Le mois prochain, nous devrions en savoir plus... ■

Autre rumeur, Newtek envisagerait le portage de Lightwave sur BeOS si le marché de la BeBox s'implante. Avec la technologie multiprocesseur, multi écran et OpenGL, on peut penser que le portage serait réussi... ScalaMM serait lui en cours de portage sur Bebox.... ■

Bien que non annoncé par PowerComputing, des bruits signalent la prochaine arrivée de carte multiprocesseur et son support par le BeOS. Il paraîtrait aussi que les cartes filles multiprocesseur PowerComputing et futur Bebox pourraient être interchangeables. ■

Annoncé pour janvier, le DR9 intègrerait des fonctions intéressantes: la gestion multi-utilisateur (comme MUFS), la possibilité de lire des disques NTFS (Filesystem utilisé par Windows NT) et Mac (comme CrossMac et CrossPC) et une nouvelle intégration dans la gestion du multiprocesseur permettant d'utiliser les machines sous BeOS raccordées en réseau (très intéressant pour les grands consommateurs de temps cpu comme les infographistes 3D). La version DR10 (nommé BeOS 1.0) devrait sortir 3 à 4 mois plus tard. ■

- **Newsgroupe be**
  comp.sys.be
  fr.comp.sys.be
- **Be inc.**
  http://www.be.com
  http://www.beeurope.com
- **Guerilla**
  http://www.guerilla.com
- **Free EYE software**
  http://www.alpes-net.fr/~lpontier/be/
- **Lois**
  http://perso.club-internet.fr/lois/
- **Pios**
  http://www.pios.de/
- **Metrowerks**
  http://www.metrowerks.com/
- **Purity Software, Inc.**
  http://www.purity.com/
- **Lorienne**
  http://www.lorienne.com/

Je remercie mes sources d'informations (Pascal Lauly, Ced et Herve Sonneville)

SERELE MICRO INFORMATIQUE

CENTRE TECHNIQUE FRANCE AMIGA TECHNOLOGIES

22, ROUTE NATIONALE 190
78440 ISSOU

TEL : 30 42 77 77
FAX : 30 42 77 33
EMAIL SERELE@wanadoo.fr

SERVICE APRES VENTE

DEPANNAGE DE TOUT AMIGA
INTERVENTION RAPIDE SUR RENDEZ-VOUS, OU EXPEDIER LE MATERIEL. DEVIS GRATUITS.

COMPOSANTS SPECIFIQUES

A500 A2000

- **CHAQUE COMPOSANT** 190 F
- **SUPER DENISE ECS** 250 F
- **ALIMENTATION externe** 350 F
- **DRIVE INTERNE 880 K** 350 F
- **SOURIS COMMODORE** 250 F

ROMS ET KICKSTARTS

- KICKSTART 1.3 ..... 150 F
- KICKSTART 2.04 37.175 ... 190 F
- KICKSTART 2.05 37.350 ... 250 F
- KICK 37.175 A3000 ..... 390 F
- KICKSTART 3.0 A1200 ..... 290 F
- KICKSTART 3.1 A1200 ..... 350 F

COMPOSANTS et ACCESSOIRES

- CABLE PERITEL AMIGA 70 F
- CABLE DIN/DB23 ..... 100 F
- CABLE DB9/DB23 ..... 100 F
- CABLE PERITEL CD 32 .. 190 F
- CABLE PARNET (c) ..... 100 F
- NAPPE 2.5"/2.5" ..... 90 F
- NAPPE 2.5"/2.5"/3.5" ..... 190 F
- Adaptateur SC1438/VGA 100 F
- Adaptateur AMIGA/VGA 100 F
- TTL 74FCT240 ..... 50 F
- VENTILATEUR miniature 90 F
- VENTILATEUR standard 100 F
- OSC. à QUARTZ 50/60/64 90 F
- SUPPORT 44 PINS PLCC 40 F
- SUPPORT 84 PINS PLCC 50 F
- **CARTE RESEAU A500** .... 200 F
- PLAQUE TOWER 1200 .. 190 F
- THT de moniteur 1083/84 290 F
- **Interface A1200 clavier PC** 490 F
- **Interf. A1200 Clav. 2/3000** 290 F
- **Carte graphique A2410** 990 F
- **DISQUE DUR 3.5 850 MO** 1390 F
- **DISQUE DUR 3.5 1 GIGA** 1590 F

NOUVEAUTE

RACK 19 POUCES 3U
spécial A1200
pour video professionnel
nu 1290 F
toutes options .... NC

PRODUITS SILENT PAW

CUB
écran portatif LCD couleur
à matrice active, avec alim
PAL - DBLPAL - productivity
11990 F

ENFIN, PAW 1200
le seul portable AMIGA
KIT complet sans carte 1200
matrice active 10p4

15990 F

A 1200 4000

- CIA 8520 PLCC ..... 290 F
- DENISE 8373 PLCC ..... 250 F
- **SUPER BUSTER -11** ..... 250 F
- FAT GARY -02 ..... 250 F
- RAMSEY -07 ..... 250 F
- CARTE CPU 040 / 25Mhz 1800 F
- GAYLE AA, A1200 ..... 250 F
- ALICE 8374 ..... 250 F
- **LECTEUR 1.7 MO A4000** 590 F
- CLAVIER A4000 ..... 500 F
- **ALIM 200 W genre PC ...** 490 F
- **TOWER 1200 .....** 1290 F
- **CLAVIER A1200 .....** 250 F
- **CARTE MERE A1200 .....** 2000 F

KITS

- MANUEL Workbench 3.1 . 250 F
- KIT DISQUETTES 2.05 ..... 150 F
- KIT DISQUETTES 3.0 ..... 290 F
- KIT DISQUETTES 3.1 ..... 290 F
- OS 3.1 A500/A2000 ..... 990 F
avec Super Denise ECS
- OS 3.1 A1200/3000/4000 990 F

TOURS AMIGA 4000

KIT COMPRENANT

- **BOITIER BIG TOWER**
- **CARTE 7 SLOTS, dont 2 VIDEO**
- **NOTICE, en Français (disquette)**

2990 FRANCS

TOURS AMIGA 1200

KIT COMPRENANT

- **BOITIER MEDIUM TOWER**
- **INTERFACE CLAVIER PC**
- **CLAVIER 102 TOUCHES PCAT**

1290 FRANCS

CARTE ZORRO II nouvelle génération pour A1200 1890 F

A1200 PRO

- 2 BAIES 5 1/4, 2 BAIES 3 1/2
- LECTEUR CD ROM *8
- HD 1.7 GO
- CLAVIER PC 105 touches

6390 Francs

BOITIER A1200 DESKTOP
LE MUST
COMPRENANT :

- COFFRET DESKTOP
- ALIM 120 WATTS
- INTERFACE PC
- CLAVIER 105 TOUCHES

1290 F

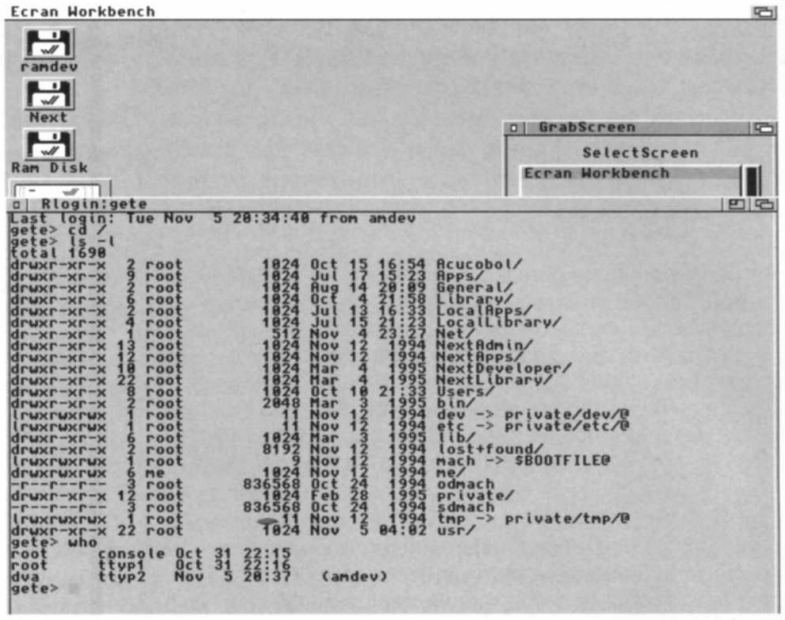
AMIGA 1200 HD 120 MO
PROMO 3590 F

VENTE SUR PLACE DU LUNDI AU VENDREDI, de 9H00 à 12H30 et de 14H30 à 18H30
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE, joindre le règlement par chèque ou par mandat
Forfait expédition : ajouter 85 F, ou contre-remboursement et appareils, ajouter 125 F

L'Amiga en réseau local hétérogène

"Encore une bonne raison de garder votre petite amie"

A une époque où le monde entier parle de réseau, Internet oblige, on oublie un peu le gigantesque développement des réseaux locaux dans les entreprises au cours de cette dernière décennie.



Réseau "poste à poste"

La notion de réseau "poste à poste" est apparue en 1975 avec l'arrivée d'UUCP qui permettait de relier deux stations Unix, en général, par l'intermédiaire d'un modem.

Mais, c'est surtout l'arrivée des nouvelles versions d'Unix (SVR4 et BSD4.3), à la fin des années 80 qui a donné la possibilité d'envisager des réseaux hybrides.

TCP/IP devenait partie intégrante du système, les machines étaient donc prêtes à communiquer.

En 1985, Sun a eu la grande idée d'inclure dans sa nouvelle version de SunOS un système de fichiers baptisé "NFS" (Network File System). L'intérêt de ce système, c'est qu'il permettait enfin à des machines totalement différentes d'échanger des données, et, encore plus fort, d'être indifféremment client ou serveur.

Les mondes "Microsoft" et "Apple" ont rapidement pu disposer de protocoles TCP/IP et du système de fichiers distribués "NFS".

Et l'Amiga me direz-vous? Commodore travaillait sur le portage d'Unix et l'apparition du System V Release 4 sur l'Amiga fut une réussite (pas commerciale, bien sûr, il s'agit de Commodore!). C'était l'un des premiers SVR4 sur le marché!

Par contre, côté AmigaOS, RIEN! Quelques années après tout le monde, Commodore a sorti l'AS225; enfin une couche TCP/IP pour l'Amiga! Aujourd'hui, il nous reste un release 5 en version beta! AT avait semble-t-il sorti une évolution, mais je ne l'ai jamais vu.

Donc, si vous voulez TCP/IP sur Amiga, vous avez la possibilité de trouver la version dont je viens de parler, sur le kit développeur Commodore pour l'OS 3.0 ou d'acheter la version commerciale d'AmiTCP (ou peut-être la version d'AT).

Dans le vif du sujet

Qui n'a pas rêvé de faire communiquer entre elles des machines n'ayant rien de commun et d'échanger des données permettant d'obtenir le meilleur de chaque monde? C'est ce que nous offre TCP/IP.

Vous prenez une ou des stations Unix, un ou des PC, un ou des MAC, un ou des Amiga, vous mélangez et vous obtenez une espèce de panacée!

On peut imaginer n'importe quel schéma; prenons un exemple:

- La station Unix peut s'occuper de la gestion du réseau, puisqu'elle dispose de tous les outils requis. Elle peut prendre en charge toute la partie administration: sauvegardes, maintenance, gestion des utilisateurs, autorisations d'accès, attributs des fichiers...

- Le PC peut servir à toute la partie bureautique.

- Le Mac peut être utilisé comme station PAO.

- L'Amiga peut s'occuper de la partie graphique.

Oui, ça fait un peu lieu commun, mais je ne vais pas dévoiler mes secrets quand même!

A partir de là, chacun peut envoyer ou recevoir le travail d'un autre pour l'intégrer dans un document, une mise en page ou une présentation...

Il ne s'agit que de transfert de données et vous pouvez vous demander pourquoi avoir des machines en réseau si c'est pour obtenir le même résultat qu'avec un modem. Ce n'était que la partie visible de l'iceberg; là où ça devient intéressant, c'est lorsqu'on aborde **NFS**.

Le premier avantage, c'est la faculté de la machine d'être indifféremment client et/ou serveur.

Cela signifie que vous pouvez partager des partitions, des répertoires, des périphériques...

Reprenons un exemple: vous décidez qu'un PC va devenir serveur; vous sélectionnez un répertoire à exporter; si les clients montent ce répertoire, ça leur permet de le voir comme s'il était sur leur poste.

Allons plus loin: sur des machines utilisant le même système d'exploitation, cela vous permet de lancer un exécutable qui n'est pas dans votre disque (bien sûr, c'est un peu plus compliqué sur certaines machines en raison des besoins en bibliothèques, chemin d'accès, etc...)

Entre deux Amiga, par contre, c'est un jeu d'enfant: vous exportez une partition (RAM:renommée par exemple). Vous la montez sur l'Amiga client. Sur le serveur, vous prenez le tiroir d'un logiciel que vous glissez sur l'icône de la ram exportée; sur le client vous ouvrez l'icône correspondant, et vous utilisez le logiciel du tiroir comme s'il était sur votre disque.

Rien ne vous empêche de transformer le client en serveur et de faire la même chose dans l'autre sens avec un autre logiciel.

On peut faire ça avec Envoy me direz-vous! C'est vrai, mais vous ne pouvez pas monter une partition Unix dont l'icône figure sur votre Workbench!

C'est également faisable avec NFS.

Encore un exemple: dans l'extraordinaire DP Amiga, il existe un CD nommé Gateway qui n'est autre que l'Unix NetBSD. Vous le chargez sur votre station Unix, vous exportez le répertoire et vous le montez sur l'Amiga. Vous utilisez NetBSD directement à partir de la partition Unix; vous pouvez même l'installer directement sur votre Amiga! Avouez que c'est sympathique, non?

Parenthèse pour les "nombreux" possesseurs de 4000T AT, le contrôleur SCSI n'est pas reconnu par Gateway, vous ne pouvez donc pas utiliser NetBSD sur ces machines, ou alors avec l'IDE peut-être!

Nous pourrions continuer longtemps tellement les possibilités sont nombreuses.

Pour les périphériques, c'est pareil. Si vous avez un modem sur un poste, il peut être utilisé par les autres. Idem pour une imprimante.

Protocoles, commandes et limitations

Dans l'ensemble, quels que soient le sytème d'exploitation de la machine et le logiciel TCP/IP/NFS, on retrouve les mêmes fonctionnalités de base.

FTP: bien connu des utilisateurs de l'Internet, cette commande permet de transférer tous types de fichiers, et cela de manière transparente et à vitesse plus ou moins élevée selon la conception du réseau, les performances des machines et les systèmes d'exploitation.

TALK: comme son nom l'indique, cette commande permet aux utilisateurs de dia-

loguer. Pour ce qui est du TCP AS225 de l'Amiga, cette fonction n'existe pas, mais encore une fois, le DP remédie à cette lacune!

TFTP, Telnet, SMTP font partie intégrante de TCP, ce dernier pour tout ce qui concerne le "Mail".

MAIL: tout le nécessaire pour envoyer et recevoir vos E-Mail.

Devinez quoi! Pour l'Amiga vous trouverez tout non pas à la Samaritaine mais dans le DP! NNTP, ELM...

LP: toutes les commandes d'impression du monde Unix qui vous permettent d'envoyer vers un serveur d'impression ou vers une imprimante "JetDirect", c'est-à-dire une imprimante munie d'une carte réseau et qui est donc vue par le réseau comme une machine à part entière.

Là encore, pour l'Amiga, merci le DP! Toutes ces commandes existent et en plus il y a une version tout en Arexx!

REMOTE COMMANDS: la cerise sur le gâteau!

- RSH: un shell "à distance"; vous tapez une commande dans votre shell mais concernant une machine éloignée. En d'autres termes, vous lancez des actions sur une machine éloigné: depuis une station Unix ou un PC vous tapez une commande Arexx sur votre Amiga! Vous imaginez les possibilités?

Je ne vous apprendrai rien en disant que sur Amiga on lance tout ce qu'on veut avec Arexx! Vous pouvez même "tracer" votre programme dans le shell de la machine éloignée!

Par contre, cette commande est à sens unique sur un PC équipé de Windows 3.x; vous pouvez lancer une commande "rsh" depuis le PC mais pas vers lui pour une raison toute bête: l'autorisation d'accès "root" d'une machine à une autre est donnée par un fichier nommé ".rhosts"; essayez donc de créer un fichier portant ce nom sur un PC! Par contre, sur Mac, vous disposez d'un shell! Vous voyez, tout arrive grâce à TCP!

- RCP: pour copier des fichiers, des répertoires sur une machine distante, le tout à vitesse "V".

Même limitation que précédemment en ce qui concerne les PC sous Windows 3.x et pour la même raison!

Vous pouvez copier vers Unix mais pas depuis. Bien sûr, il y a un remède: il faut partir du PC dans un sens comme dans l'autre.

- RLOGIN: génial entre Amiga et station Unix mais seulement dans un sens; cette fois c'est l'Amiga qui est coupable; le "rlogin" n'est possible que vers un système multi-utilisateurs. Ça marche peut-être avec MuFS, mais je n'ai pas testé.

Par contre, depuis l'Amiga, vous pouvez vous "loger" sur une station Unix et faire comme si vous travailliez directement sur la station. Vous pouvez taper n'importe quelle commande Unix et la réponse apparaît sur votre shell!

Bien sûr, il y en a bien d'autres, ne serait-ce que les commandes de gestion du réseau, les statistiques... Il faudrait plusieurs numéros d'Anews pour raconter le minimum!

Qu'il s'agisse de la mise en place, de la configuration, des types de liaisons, il y a matière à écrire un livre; ce n'est d'ailleurs pas ce qui manque sur le sujet!

Conclusion

J'ai fait l'impasse sur plein de choses comme l'émulation de terminal, les applications partagées qui font de TCP/IP et NFS le système réseau le plus ouvert qui soit.

C'est le moyen idéal pour travailler en environnement hétérogène.

Il permet en plus, je me répète, de prendre ce qu'il y a de mieux dans chaque OS, sur chaque plate-forme et d'en tirer la "substantifique moelle".

Dans ce contexte, l'Amiga fait merveille et beaucoup d'entreprises se privent de ses énormes possibilités; oui, je persiste, cette machine a de très beaux restes! Surtout, on ne le dira jamais assez, un DP ahurissant. Aucun système ne possède une telle richesse, même le monde Unix qui fourmille pourtant.

Enfin, je continue à espérer dans cette communauté; à une époque où les piles TCP/IP fleurissent il serait inadmissible que l'un des premiers ordinateurs à pouvoir se connecter sur les réseaux ne fasse pas partie du raz de marée Internet.

N'oublions pas non plus, la suite logique à l'Internet, l'Intranet qui est certainement le réseau de demain (et même d'aujourd'hui).

Ce qui me permet d'y croire encore, c'est l'arrivée de tous ces produits de communications tels que Miami, AMITCP, IBrowse...

Messieurs qui êtes actuellement en pleine recherche et en pleines tractations, sur l'Amiga de demain s'il vous plaît, regroupez-vous!

Abondance d'idées ne peut pas nuire! Fabriquez-nous une machine et un système qui reprenne dix ans d'avance sur la concurrence (et qui la garde!).

Il nous faut TOUT! Des résolutions d'enfer, la puissance, le multi-système multi-tâches multi-utilisateurs, multi-Amiga quoi! Avec en plus tout ce qu'il faut pour communiquer en standard!

Et pourquoi pas un noyau Unix, compact comme sur NextStep par exemple? On peut rêver, non? -GT

Notes

Il est évident qu'il existe des tas d'autres possibilités de réseau "poste à poste", mais elles ne permettent pas ce qu'offrent TCP/IP et NFS.

Pour citer les plus courantes, vous disposez d'Appletalk sur Mac, d'Envoy sur Amiga et de Windows 3.11 (workgroups) ou Windows95 et OS2 sur PC.

(Si, Michel, les PC sont capables d'être indifféremment "client" ou "serveur", et depuis un certain temps déjà! De plus, les capacités réseau font partie intégrante du système, comme sur Mac, d'ailleurs. Encore une fois, quelle est la machine qui ne bénéficie pas de cette particularité?).

Michel: ok, mais il faudrait faire un petit test. Par exemple: est-il possible de faire une demande d'une machine A d'un fichier ou répertoire d'environ 10Mo à une machine B, et dans le même temps d'envoyer le même genre de donnée. Ce n'est pas tout: il faut faire la même manipulation sur la machine B. Je précise le tout dans le même instant. Et pendant que nous y sommes, on pourrait aussi démarrer un programme situé sur l'autre machine. Aurons-nous sur PC la même stabilité? Quelle mémoire et puissance faut-il pour réaliser ce genre de test? Sur Amiga j'ai pu constaté que, grâce à son système multitache (temps réel), on peut se permettre n'importe quel délire sans que les machines bronchent. Et, ce, sur des petites configurations (A1200, A4000 avec un minimun de mémoire).

Sur PC j'ai toujours vu des configurations réseau avec un serveur dédié, pour, je cite, "pour des raisons de stabilité". Il est évident que je propose un test sous NT.

Je ne peux pas non plus vous parler "liaison physique", mais le choix du type de liaison peut avoir une influence importante sur les performances du réseau; si vos machines sont éloignées, préférez le "10BaseT" qui relie les postes par des RJ45 (comme les prises téléphoniques d'entreprise) en passant par un Hub (concentrateur). Si vos postes sont proches les uns des autres, le bon vieux "coax" sera suffisant.

La qualité des cartes Ethernet peut aussi avoir son importance, mais dans le monde Amiga je n'ai pas remarqué de grandes différences; par contre; dans le monde PC, la vitesse de transfert peut varier énormément même au sein du même type de bus. Selon votre configuration, certaines cartes ISA sont plus rapides que les PCI.

Enfin, je ne peux pas ne pas citer deux sociétés qui ont beaucoup plus contribué au développement de l'Amiga en France que Commodore et AT réunis et grâce auxquelles j'ai pu installer un réseau local on ne peut plus hétérogène:

- Someware, qui a malheureusement cessé son activité; en ce qui concerne les réseaux et Unix, leur compétence était un modèle du genre.

- CIS, qui a dû se tourner vers d'autres plate-formes pour survivre; sans eux, je n'aurais pas pu relier des Amiga 500 et 2000 par un réseau qui s'appelait "Amiganet" voici presque dix ans!

Un contrôleur IDE très fiable pour A1200 et A600

AlfaData CD1200 pour port PCMCIA

Configuration de test

Amiga 1200, ROM 3.1, Tandemat CD 1200, CD-ROM Sony CDU 55 x 2, disque dur 1Go sur IDE interne, Blizzard 1230 IV avec 16Mo fast RAM.

Présentation

L'emballage est de bonne qualité, en couleur et explicite, avec les spécifications de l'interface (en anglais et en allemand.

La boîte contient:

- un manuel anglais et allemand, assez clair,
- une disquette d'installation,
- l'interface.

Installation

La finition de l'interface est excellente... Pas de colle, tout est moulé, prêt à brancher. Aucune intervention à effectuer sur la carte, tout est configurable à partir du pilote. L'interface entre sans problème dans le port PCMCIA et on ne peut pas se tromper (contrairement à la Squirrel, par exemple !).

L'installation du pilote s'effectue grâce à l'installer de feu Commodore, tout est automatique (le reconnaissance du lecteur CD-ROM se fait grâce à un utilitaire CD FIND, fourni sur la disquette). L'installer vous demande quel programme vous voulez installer sur votre disque dur et c'est parti. A la fin de l'installation, le CD-ROM se "mount" automatiquement, sans avoir à relancer la machine. Attention: vérifier bien que votre carte accélératrice ne bloque pas le port PCMCIA (comme c'est le cas avec la MTEC avec une barrette SIMM>=8Mo).

Configuration

Vous pouvez garder la configuration par défaut, ou la personnaliser à vore goût (changer les icônes, choisir un programme externe pour jouer les CD's de musique...). Pour cela, le logiciel Cache CDFS est fourni et est très simple à utiliser. Vous pouvez aussi utiliser plusieurs configurations et les charger avec CacheCDFS.

La disquette contient également:

- un player de CD's CDDA (musique),
- un "émulateur" CD32 (pour utiliser les CD's de la CD32),
- divers logiciels (par ex: *killdev* qui "tue" le pilote du CD en cas d'incompatibilité d'humeur avec un autre logiciel. Un simple Mount CD0: le fait revivre).

Utilisation

Je n'ai jamais eu de problème avec cette interface, tout fonctionne à merveille. La reconnaissance du CD est très rapide, Sysinfo donne 306Ko/s contre 280Ko/s en branchant mon CD-ROM directement sur le port IDE du 1200.

Le pilote reconnaît tous les protocoles actuels (ISO9660, multiSession, HFS, photoCD, CDDA...).

Vous pouvez utiliser d'autres "handler" (pilotes) comme: CDFileSystem, BabelCDFS, Asim CDFS etc...).

De plus, en branchant votre CD-ROM sur le port IDE interne, des conflits apparaissent: Emplant 1200 ne fonctionne pas quand le CD-ROM est en fonctionnement, de même que VMM, qui plante dès qu'il cherche à utiliser la page mémoire. Avec cette interface, pas de problème... Le CD-ROM devient indépendant du système. De ce fait, l'insertion d'un CD ne bloque pas le disque dur, et il n'y a aucune perte de vitesse sur le port IDE interne.

Vous pouvez brancher et débrancher l'interface même quand le 1200 tourne... L'icône disparaît et réapparaît comme par magie, ce qui est appréciable quand vous avez deux ou plusieurs ordinateurs, pas besoin de les éteindre à chaque fois.

J'ai aussi noté que certains CDs provoquaient des Read-write errors quand mon CD-ROM était branché sur le port IDE, alors que ces mêmes CD's fonctionnent parfaitement quand je passe sur l'interface PCMCIA.

Conclusion

Une très bonne interface, qui évite les bricolages (nappe qui sort du 1200 etc...), compatible, rapide, évolutive (en utilisant par exemple l'excellent AsimCDFS 3.6), fonctionne parfaitement avec les émulateurs (*Emplant* 1200, *ShapeShifter*...) et qui ne m'a jamais déçu (et je suis exigeant !). Je trouve cette solution plus avantageuse et plus propre qu'IDEfix, par exemple, qui reste du bricolage. De plus, les logiciels fournis ne sont pas en version démo (ceux qui ont acheté certaines versions d'IDEfix savent de quoi je parle). Bref, si vous avez une tour bloquant le port PCMCIA, IDEfix est pour vous. Par contre, pour les autres, cette interface est l'idéal...

Prix: Le CD1200 est disponible chez FDS avec coffret externe pour lecteur de CD-ROM et tous les câbles nécessaires (câble alimentation sur le port lecteur de disquettes de l'Amiga) au prix de 690F.

Nous remercions Alfa Data Benelux (Antwerp, Belgique), pour le prêt d'un CD1200 pour test au journal.

Le contrôleur CD 1200 à sa taille réelle

"Ma CyberStorm II est stable, et elle ne chauffe pas"

De la part d'un lecteur

Cher Anews - Suite à votre test du numéro 93, je vous écris pour vous faire part de deux petites choses au sujet de la carte accéleratrice Phase5 CyberStorm MK2 68060 50 Mz.

1 Problèmes sur un A3000 Superkickstart (sans ROMs)

Je possèdais un A3000, équipé d'un superkickstart 3.1 en Ram (enfin, chargé au premier boot de la machine); et je décidais début septembre d'investir dans une carte accélératrice. Tant qu'à faire, autant acheter la plus puissante du moment: la Cyberstorm MK2 68060 50Mhz pour A3000 & A4000 signée Phase5.

Après un rapide tour d'horizon des revendeurs Amiga français, je choisis DeltaGrafX pour ses prix serrés et surtout pour son stock: il lui restait 2 Cyberstorm en magasin! (connaissant les problèmes d'approvisionnement concernant leurs produits, j'ai vraiment sauté sur l'occasion)

Je débourse 5850F et déballe avec impatience mon paquet. J'ai également acheté 16 Mo de RAM en Simm PC 60ns pour mettre dessus (600F à l'époque), ce qui est nettement plus rentable que les Static-Columns du 3000 (1400F les 4 Mo!)

Je plante la Cyberstorm dans le 3000 (très facile, AUCUN jumper!), mais pas très accessible puisqu'il faut tout démonter pour accéder au slot CPU...

J'allume la machine: l'arc en ciel rapide de la Cyber illumine l'écran, puis... RIEN! (écran noir, pas de test floppy, led SCSI éteinte... Rien quoi!)

Arghh! je me dis, essayons d'enlever la Ram PC... Je relance: RIEN!

Bon, cela doit être le superkickstart... J'achète donc un Kit A3000 ROMs 3.1 chez VitePro (900F aie!) et plante les ROMs dans leurs supports: je relance: RIEN!

Nooooon... Allons bon, j'en ai assez, je suis à deux doigts de tout revendre et de m'acheter un bon vieux P200 finalement pas moins Plug'N'Play que l'Amiga, et surtout moins cher.

A tout hasard, j'essaye de déconnecter le disque dur... Et là, miracle: la machine affiche le message "Insérer une disquette Workbench".

C'était donc le disque dur qui plantait la machine: en fait, un A3000 Super Kickstart possède un Boot bas-niveau et un RGB (Rigid Disk Block) spécial qui oblige la machine à initialiser le système d'une manière incompatible avec la Cyberstorm. J'ai donc tout reformaté bas niveau, et tout réinstallé. A présent, tout marche NICKEL!

2 Remarques concernant l'article du N°93

L'article en lui même était relativement intéressant mais laissait planer de sérieux doutes sur la chauffe du 68060 rendant la machine instable etc... Mieux, vous auriez grillé 2 cartes sans arriver à booter et à tester quoi que ce soit! (DeltaGrafX semble d'ailleurs bien amer à ce sujet).

Permettez moi d'être sceptique:

Je ne suis pas du tout spécialiste en électronique, mais j'ai éteint et rallumé ma machine au moins 50 fois avec tous mes problèmes de Kickstart, sans une seule anicroche. Je n'ai également que très moyennement fait attention à manipuler avec précaution la carte (au début oui, en me mettant à la masse et tout et tout). Mais après 49 essais, j'aime mieux vous dire que c'était du "turbo plug'n'play de toute façon ca peut pas être pire..."

Malgré tout cela, la carte marche parfaitement: elle ne chauffe quasiment pas, (sans radiateur ni ventilateur ni ouverture spéciale dans le capot du 3000) et ne plante jamais. Pourtant, je lance de longs calculs toutes les nuits, et, ce, dans une pièce relativement chaude.

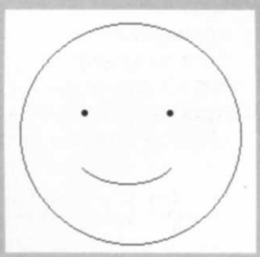
En conclusion, la Mk2 e st une carte parfaitement stable et transparente une fois installée.

Jean-Baptiste Bolcato

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

13 VAV VIDEO
165 rue Breteuil 13006 MARSEILLE
Tél: 91-53-10-10 Fax: 91-53-54-34
Distributeur agréé AMIGA
MARQUES DISTRIBUEES:
PHASE 5 - APOLLO - MICRONIC - DKB
ELECTRONIC DESIGN - ALPHA DATA
EAGLE - GVP - M-TEC - PHOENIX DP
VILLAGE TRONIC
SAV AMIGA



29 PRAXIS Diffusion
AMIGA à BREST
Vente par correspondance
Soutien technique Déplacement à domicile
Tél: 02.98.46.51.56 Fax: 02.98.33.11.08

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC ;
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne
31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

34 AILPE
TOUT L'UNIVERS AMIGA
http://www.mnet.fr/ailpe
Produit de base (cablés, Plug and play):
DISQUE DUR 420 Mo =1000F
DISQUE DUR 1.3 Go =1450F
CD-ROM X4 Ide-atapi = 550F
CD-ROM X6 Ide-atapi = 670F
(Autres produits... nous consulter)
29 ter rue Lakanal - 34000 Montpelier
Tel: 67 02 28 50 - Fax: 67 02 11 50

46 Formation en infographie
Montage Virtuelle
Multimédia
Infographie 2D et 3D
PAO
Stages réguliers Amiga - PC - Mac
hébregement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM PRODUCTIONS
8,rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
TEL./FAX: 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/VIDEO
Solution de gravure de CD
Electronic Design, GTI, GVP, JVC, MTec, Macro System, Micronik, Phase5, proDAD, TEAC

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
DEMANDEZ "La Régie" au 20.74.00.27
A.C.V. 107 Rue Princesse 59800 LILLE

62 SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE VIDEO/AMIGA
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

92 AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS DISTRIBUE :
ALADDIN 4D - IMAGINE 3.0 SYQUEST
P MASTER - VIDEOSTAGE -
SCENERY ANIM - FRAME MACHINE
SCALA - ADORAGE - PIXPRO
LOCATION/VENTE DE GENLOCK & TBC
SHOW-ROOM sur RV / FORMATION et STAGES
VANVES Tél (1) 46.48.94.95
Fax (1) 45.25.71.78

Quelques réflexions à propos du projet A\Box

par Brice Fromentin

Au commencement de l'A\Box, est une idée commune de Amiga Technologies et de Phase 5 sur la nécessité de passer la plateforme Amiga vieillissante vers le futur plus prometteur du PowerPC. Mais après la faillite d'ESCOM et les déboires actuels, Phase 5 se lance seule dans l'aventure de cette drôle de bête nommée A\Box.

Inutile de vous préciser les spécifications techniques du circuit centra l Caipirinha, détaillées dans le numéro précédent, je vais plutôt analyser ces dernières pour vous éclairer sur la réalité de ces chiffres.

UMA, le cheval de bataille

Toute l'architecture de la machine s'appuie sur le standard UMA, Uniform Memory Access *(Ed: Phase 5 appelle cela Unified Memory Architecture, architecture de mémoire unifiée)*, lequel administre l'accès mémoire de plusieurs processeurs vers une seule mémoire dite unifiée. Le mot est donc lâché, l'A\Box, telle qu'elle a été présentée, pourrait donc être multiprocesseurs (limité à 2 dans un premier temps d'après Phase 5). UMA s'appuie sur un bus qui gère la mémoire de façon linéaire, ce qui permet d'offrir à tous les processeurs la possibilité d'utiliser toute la mémoire. A vrai dire, Caipirinha va intercepter les appels mémoires pour les rediriger vers la mémoire qui est branchée sur son bus. Comme le précise Phase 5, les composants graphiques (que je désigne aussi par «processeurs») pourront donc profiter de la totalité de la mémoire pour effectuer leur opérations. Ainsi s'achèverait donc la fameuse limitation de la mémoire dite «graphique», que nous connaissons tous: à nous les écrans à gogo et autres petites facilités, pour la programmation de jeux par exemple. Notons aussi que cette fonctionnalité s'applique à tous types de données comme les sons, etc. D'après Phase 5, tous nos problèmes seraient résolus grâce à cette solution.

Des nuages derrière le tableau

Mais voilà, UMA permet des accès séquentiels à la mémoire par les processeurs. Ceci signifie, tout simplement, que les données qui transitent par son bus, comme l'affichage d'un écran, nécessitent une prise significative d'une partie de la bande passante du bus. En fait, beaucoup reconnaîtront le fonctionnement de notre bus de mémoire Chip, tandis que d'autres, plus rares, y verront le fonctionnement du bus du AAA. Effectivement, Caipirinha est peut-être inspiré de son ancêtre, mais là peu de personnes le sauront réellement.

Quel est donc le problème de l'Amiga avec sa mémoire Chip ? Tout simple, le 680x0 n'accède pas à sa vitesse maximale à cette mémoire car elle est administrée par Agnus. Ceci pour dire que le(s) PowerPC(s) de l'A\Box devront simplement attendre leur tour pour accéder à la mémoire. Un point sombre à l'horizon ? Non, mais une réelle inquiétude. Un exemple tout simple :

Ecran : 1024 * 768 en 24 Bits en 75Hz
Son : 8 voies 16 Bits en 44.1 KHz

L'écran nécessite pour s'afficher : ((1024 * 768 * 24) / 8) * 75 = 176 947 200 octets/s, soit 168,75 Mo/s Le son nécessite pour se jouer : ((44100 * 16) / 8) * 8 = 705 600 octets/s soit 0,673 Mo/s

Pour ces applications, l'A\Box verra sa bande passante amputée des valeurs ci-dessus. Rien d'alarmant car il reste tout de même plus de 1,4 Go/s. Mais voilà, les CPU se partagent une largeur de 64 bits sur le bus à 100 MHz, ce qui signifie tout de même que la moitié de la bande passante part pour les CPU. Donc il ne reste plus que 0,6 Go/s pour le reste du système. Avec ce calcul, on s'aperçoit de deux choses: d'une part l'A\Box tient ses promesses, mais d'autre part, comme Phase 5 ne nous a pas donné certaines informations, on peut s'avancer sur le fait que je surestime largement la bête. En effet, la machine dispose d'un gestionnaire d'affichage qui définit les blocs de mémoires à afficher. Dans un cas complexe avec des fenêtres, ce dernier composant devra lire dans la mémoire le programme (une sorte de liste Copper évoluée) et renvoyer les données; le mixage des voies nécessite aussi des informations, les entrées/sorties aussi.... L'utilisation du deuxième DMA video pourrait, quant à lui, réellement diminuer les performances. Mais, dans des situations extrêmes, quelle machine ne ralentit pas?

Laboratoire de Phase 5

Autre point obscur: le multiprocesseur qui voit la puissance des CPU gâchée par cette bande passante. En effet, Phase 5 désire équiper son bébé avec un PPC604 à 150 MHz qui supporte l'implémentation en 64 bits. C'est à dire que ce dernier est capable de déplacer 64 bits à une vitesse de 150 MHz, et donc un CPU de cette classe ne pourra pas donner son rendement maximum sur un bus de même largeur mais avec une vitesse de 100MHz. Pour la suite, je vous laisse imaginer ce qui se passera, quand 2 processeurs seront présents sur la carte mère...

Phase 5 ne nous a rien dit

Le constat que nous pourrions faire à cette étape, est que l'A\Box est ridiculement au dessous des espoirs que nous laisse miroiter Phase 5. Mais l'implémentation des PPC peut avoir été effectuée sur 32 bits ce qui d'ailleurs expliquerait la limitation à 2 CPU. Ceci permettrait donc de dégager une puissance supérieure à mes précedentes suppositions. De plus, Phase 5 ne précise pas si les CPU possèdent des caches de niveau 2, une sorte de Fast RAM. Si c'était le cas, nous aurions affaire à une machine réellement très performante car les accès mémoire ne se font plus systématiquement sur le bus mais s'arrêtent souvent au cache. Cependant, si cela se révélait exact, il faudrait que la machine de Phase 5 soit capable de gérer la cohérence des données que renferment les caches.

Tout n'est pas si sombre

Si j'ai été volontairement dur avec l'A\Box, c'est pour rendre plus objectif les amigaïstes que nous sommes, en attente d'un futur. En effet, même si la machine n'est pas aussi prometteuse que Phase 5 veut nous le faire croire, elle n'est en rien révolutionnaire parce que sa conception même est calquée sur des machines autrement plus puissantes que sont les stations de travail (comme les HPs...). Il lui reste beaucoup de lacunes qui sont en partie dûes aux non-dits de Phase 5. Je vous rappelle que cette machine est destinée aux particuliers et que beaucoup de ses clients potentiels seront séduits par son OS et surtout les applications qui seront disponibles.

Pour conclure, l'A\Box ne risque pas d'être aussi révolutionnaire que l'Amiga l'était en 1985, mais elle restera une machine très bien placée pour ses performances, à condition que le prix dans la configuration précisée ne dépasse surtout pas 8000 FTTC dans un an.

Real 3D

Outils et courbures

Il y a deux mois, nous n'avions pas terminé les icônes de la fenêtre Tools. Nous les terminons donc et j'ai ajouté les courbures du menu "Modify" pour faciliter la tâche. On peut ainsi facilement consulter les figures pour décider de quelle option on va se servir pour courber l'échine de nos meshes et de nos splines.

De nouveaux attributs sont apparus dans les matériaux.

- R, V, B d'ambiance : La couleur d'auto-illumination des objets.
- Les couleurs R, V, B sont filtrables lorsqu'elles sont réfléchies. Ceci rend possible des réflections de couleurs sur un objet noir par exemple.
- L'attribut UNSHADED ne rend plus les objets ombrés uniformément. Ceci est réglable conjointement à AMBIENT.
- Les fenêtres View renseignent sur le bloquage horizontal ou vertical.
- Le contrôle de la caméra tient compte du bouton droit de la souris pour ses mouvements.
- Une option permet de dessiner les courbes de l'objet ou de la courbe sélectionné(e) en gras.
- Les quadrillages (grids) couvrent maintenant toute la vue.
- La modification de courbes de sous-groupes qui se chevauchent se rafraîchit en temps réel.
- La fenêtre de palette peut se redimensionner et elle affiche la couleur actuelle dès l'ouverture.
- Les couleurs sont visibles dans des fenestrons de contrôle dans toutes les boîtes de dialogue où leur utilité est avérée.
- La base indexée d'une animation peut être additionnée à une constante (par exemple partir de 250 au lieu de 0).
- CANCEL annule maintenant toutes les actions en attente (queued).
- Un nouveau contrôle permet de renommer en indexé tous les objets portant le même nom-racine.
- Le contrôle de vue et de caméra affichent les données de la dernière fenêtre view activée.
- Le contrôle des fontes accepte maintenant différentes tailles et styles.
- Il est possible de régler le pourcentage de qualité JPEG.
- Les mouvements de souris sont acceptés en dehors de la fenêtre où ils ont été initiés.
- Les animations AVI sont gérées.
- Quelques nouveaux mots RPL et quelques nouvelles icônes pour la fenêtre Tools.
- Un outil pour exécuter facilement des logos pour pages web a été joint.
- La version Windows est compatible NT 3.51, NT 4.0 et Windows 95.

Voilà qui devrait vous suffire pour vous faire une idée, je vous fais et je me fais grâce des bogues corrigées.

La reprise du "general contest"

Comme je vous en avais déjà touché un mot, il y avait un concours mensuel de graphismes jusqu'au mois de mai. Le célèbre Andy Makely le reprend, au péril de sa tranquilité. Il se fera sur une base bimestrielle, c'est-à-dire, qu'un nouveau sujet sera proposé tous les deux mois en vue de donner le temps à nos pauvres esprits de terriens de concevoir quelque chose de nouveau et intéressant.

Le non moins célèbre David Ingebretsen va jusqu'à proposer 25 dollars de sa poche pour le gagnant. Il va sans dire que le but de la manoeuvre est de nous motiver à pousser notre imagination plus loin et d'apprendre des nouvelles techniques laissées de côté dans l'immense richesse du logiciel. Ce concours aura un second but pas moins noble, celui de réaliser une galerie d'images démontrant les possibilités de Real aux sceptiques, aux concurrents, à la presse, etc... et pourquoi pas de faire connaître de nouveaux talents.

Exceptionnellement, le premier sujet "Toys", les jouets, sera clos

PageStream3.2 ..... 2490 FF
Gabarits A.D.F.I. ..... 240 FF
Scripts A.D.F.I. ..... 240 FF
Extension TextFX2 ..... 450 FF
Effets de Gary ..... 290 FF
Moteur True Type ..... 290 FF
Textures A.D.F.I. ..... 240 FF
Festivités A.D.F.I. ..... 120 FF
Drapeaux du monde .. 340 FF
Filtre JPEG ..... 230 FF
Filtre WordWorth ..... 230 FF
Fontes Studio ..... 340 FF

N'attendez plus votre imprimante à chaque impression! Spouleur A.D.F.I. le fait pour vous. Nouvelle version 1.4.

PAGESTREAM

Spouleur A.D.F.I. ... 240 FF
Pilotes A.D.F.I. ..... 190 FF

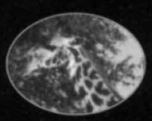
Langages ESCP/2 et LQ : toutes les Canons et toutes les Stylus.

TypeSmith2.5c ..... 790 FF
Nouvelle version, offre de lancement.

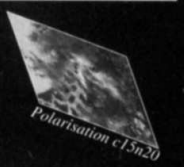
A.B.E.

- *Réparateur des disques durs.*
- *Éditeur des disques durs.*
- *Tutoriel avec affichage en clair.*
- *Comparateur des fichiers.*
- *Détecteur de virus.*
- *Sources.*

A.B.E. 570 FF



Brosse ovale



Éditions A.D.F.I.
La force d'un créateur en action.
Résidence les Cottages
83 rue André Theuriet
F63000 Clermont Ferrand.
Téléphone : 33+ 04.73.93.77.31.
Port 48h 40 FF. **Assurance** +30 FF.
Matériel + 30 FF. **Étranger** + 15 FF.

En complément à PageStream et à TypeSmith, vous voilà paré pour la PAO, la vidéo et le dessin sur Amiga.

ARTEFFECT

ArtEffect ..... 1290 FF
Nouveau logiciel, offre de lancement.

MATÉRIEL

AMIGA
A1200 HD Magic ..... 3690 FF
A4040 HD Magic ..... 16490 FF

US Robotics
Sportster 57600 bauds .... 1290 FF
Courier 57600 bauds ..... 1990 FF

*Blizzard 1160 FF, Stylus 500 1890 FF, Microvitec 2170 FF, **WordWorth6** 690 FF, etc. Téléphonez-nous.*

DéCollages
3 ANS 1/2 - 11 ANS

Décollages .. 290 FF
Thème Espace ..... 120 FF
Thème Alphabet ..... 120 FF
Thème La mer ..... 120 FF
Thème Coloreliage ..... 120 FF

*Collages, coloriages, dessins, puzzles, reliages, aide **vocale** et textuelle,... un vrai succès.*

LANGAGE

Débuter A.D.F.I. ..... 190 FF
Jennifer Amos A.D.F.I. ..... 200 FF
Annabella GFA A.D.F.I. ..... 320 FF
Blitz Basic ..... 420 FF
HiSoft Devpac 3.50 .. 795 FF
StormC ANSI/C++ .. 2490 FF
Storm Wizard ..... 490 FF

AURIEZ-VOUS IMAGINÉ CELA POSSIBLE? ET C'EST SUR AMIGA.

Révolutionnaire! Des brosses ovales et plein d'autres effets incroyables.

Encyclopédie A.D.F.I.
Tome 1 Exec ..... 320 FF
Tome 2 Matériel ..... 320 FF

Créations Éditions A.D.F.I. : Pilotes, Spouleur, Décollages, Débuter, Jennifer Amos, Annabella GFA, Encyclopédie, ABE, Gabarits, Scripts, Textures, Festivités. **Exclusivités Éditions A.D.F.I. créées par Soft-Logik** : TypeSmith, PageStream, TextFx, Gary, moteur TrueType, Drapeaux, Filtre JPEG, Filtre WordWorth, Fontes Studio. **Exclusivités Éditions A.D.F.I. créées par Haage & Partner** : ArtEffect, StormC, Storm Wizard. **Création Éditions A.D.F.I. & HiSoft Systems** : HiSoft Devpac 3.50. Tous droits déposés. Dépot légal à Lyon. France.

RealNews - RealNews - RealNews

Quand vous lirez ces lignes, la version 3,5 sera distribuée. En attendant de l'avoir vue moi-même, je vous en livre quelques traits décrits dans la documentation officielle :

L'OpenGL, sur les versions supportant ce principe.

La détection de collision a été améliorée. La valeur 0 actuelle est aussi bonne que la valeur 2 antique. Des valeurs supérieures à 3 ou 4 ne sont nécessaires que pour les cas extrêmes.

Les squelettes ont été améliorés. La torsion (rotation autour de l'axe d'un os) est réglable.

La cinématique directe a été implémentée. Cette fonction a pour but de ne mouvoir un "étage" du squelette que par rapport au précédent et non par rapport au tout.

La cinématique inverse ne change plus l'étage inférieur. Tout ce qui suit est mû ensemble. Il est possible de bloquer les rotations A et B, la pression se ressent alors sur la torsion.

Les points-fantôme (début et fin) des B-Splines peuvent dorénavant être visualisés.

Le contrôle des points-noeuds joue dorénavant directement sur les meshes et les tri-sets.

Les "Lens Flares" sont plus colorés et des contrôles cycliques sur la longueur des rayons ont été ajoutés. Ils ne seront plus calculés au pixel près, mais en virgule flottante, ce qui améliore leur mouvement et la qualité anti-aliasing est meilleure.

Les trainées (trails) sont additionnées à l'image et calculées elles aussi en virgule flottante.

Les halos (glow) sont contrôlés par des curseurs RVB en plus de leur couleur spécifique. Une image de fonds plus un glow ne causent plus de guru.

L'anti-aliasing tient compte de la hauteur du pixel pour les calculs de field rendering.

le premier janvier 97. Ce qui vous laissera bien peu de temps pour vous y coller, ce coup-ci. Il vous faudra vous renseigner vous-mêmes, si vous êtes intéressés en vous connectant sur le site d'Andy où les règles et renseignements sont écrits.

(http://www.mindspring.com/~makely/contest)

Le site de la mailing list a été mis a jour

Grâce à son abnégation et à son courage sans nom, David Ingebretsen a entrepris et d'ailleurs réussi à mettre de l'ordre dans le site qui en avait bien besoin. Tous les uploads qui se faisaient dans le tiroir "incoming" aveugle y restaient depuis des mois, et personne ne pouvait savoir ce qu'il y avait dedans. Tout a été remis dans les tiroirs correspondants et on y trouve des richesses insoupçonnées. Allez-y faire un tour !

(ftp://www.win.net/readable/real3d/)

Vaibhav Goel a décidé de renouveler son site également, on pourrait y trouver des grabs intéressants très bientôt

(http://www.servtech.com/public/vgoel)

Un petit truc pas négligeable pour finir la page

Je vous livre un secret du grand maître Kelly Brock **(http://www.primenet.com/~kerby/)** qui tient sa place dans les handlers des textures procédurales du numéro 94. Il rajoute un peu de RPL, ce qui ne nous fera pas de mal, au contraire.

Mapping alpha

Il est important pour ce truc de comprendre dans quel ordre les matériaux sont attaqués par Real.

Quand on a deux matériaux dans la hiérarchie, celui du bas est exécuté en premier. Il s'agit de prendre les informations du premier dans l'ordre, c'est-à-dire du plus bas pour les emmener "en haut".

La première chose à faire est d'ajouter une nouvelle variable à l'environnement master RPL. Nous l'appellerons Alpha et l'ajouterons à la startup.rpl. A l'aide d'un éditeur de texte, écrivons après les lignes de commentaires : VARIABLE Alpha

Il faut alors bien sûr redémarrer Real pour prendre cette nouvelle variable en compte. Elle est alors accessible à toutes les sections à l'intérieur du programme.

Texture simple, mapping alpha simple

Ouvrons la fenêtre "Materials" et créons les matériaux suivants en laissant les réglages par défaut :

Source: choisissons la texture livrée avec Real "T5-greys".

A1: choisissons la texture "Marble1".

Créons un cube ou un objet quelconque mais assez grand sur la fenêtre pour y voir clair.

Appliquons-lui le matériau **"A1"** en mapping parallèle sur toute sa surface. Même chose pour le matériau **"Source"**.

Si on fait un rendu à ce stade, nous devrions voir un mélange des deux matériaux, chacun à 50 %.

Nous devons nous rappeler que le matériau "Source" est géré avant le **"A1"**.

Retournons dans la fenêtre **"Materials"** et rechargeons le matériau **"Source"**. Changeons le niveau d'effet à 1. Si on fait un rendu à ce stade, on ne verra plus que le matériau **"A1"**, puisque le **"Source"** n'a plus qu'un demi pour cent d'effet (1% de 50%). Si nous avions mis 0 à la place de 1, le matériau serait complètement ignoré. Ajoutons alors un **"handler"** couleur RPL au matériau **"Source"** avec la formule :

R FETCH I>F 255.0 F/ 100.0 F* Alpha STORE

Ce que nous venons de faire est de soutirer la valeur du gris du mapping alpha que l'on voudrait appliquer, de le convertir dans une fourchette de 0 à 100 et de le ranger dans la variable Alpha pour plus tard.

Ajoutons maintenant au **"handler"** Scope RPL du matériau **"A1"** la ligne :

Alpha FFETCH s FSTORE

Ceci est l'étape finale. Rendons le cube et nous voyons le matériau **"A1"** s'estomper selon les variations du matériau **"Source"**. On peut bien sûr expérimenter avec des textures diverses et sûrement plus intéressantes, mais sauvons le projet en tant que **"scope.prj"**, nous en aurons besoin plus loin.

Deux matériaux et plus

Rechargeons le projet **"scope.prj"** si nous l'avons quitté et créons un deuxième matériau **"A2"**.

Chargeons la texture Mix1.jpg et ajoutons au **"handler"** scope

RPL : 100.0 Alpha FFETCH F- s FSTORE

Plaquons ce matériau en parallèle comme les deux autres à notre cube.

Multi-sélectionnons **"A2"** et **"Source"** dans la fenêtre Select et échangeons-les à l'aide du menu **"Modify/Structure/Swap"**. Source devient donc le dernier. Rendons le cube et observons les deux matériaux s'estompant selon les variations de **"Source"**. Ceci est complètement différent d'un simple scope mapping puisque les deux matériaux peuvent être surajoutés au lieu d'atteindre un maximum de 50%. En utilisant cette technique, on peut augmenter le nombre de matériaux conséquemment, il suffit de bien comprendre lesquels gèrent lesquels. On peut par exemple imaginer deux séquences chacune utilisant son masque alpha et les mixer en utilisant un troisième masque, il suffirait d'ajouter une autre variable à la startup.rpl. Il ne doit pas y avoir beaucoup d'autres programmes où l'on puisse dire à un mapping cylindrique alpha de contrôler un mapping parallèle.

A la limite, on pourrait contrôler 16 millions de matériaux à l'aide d'un seul mapping. Il suffirait d'ajouter trois variables à la startup.rpl : AlphaR, AlphaV et AlphaB. Les possibilités sont infinies et c'est à vous de les trouver. Il faut bien sûr encore en avoir l'utilité. Mais ce peut-être une source de graphisme.

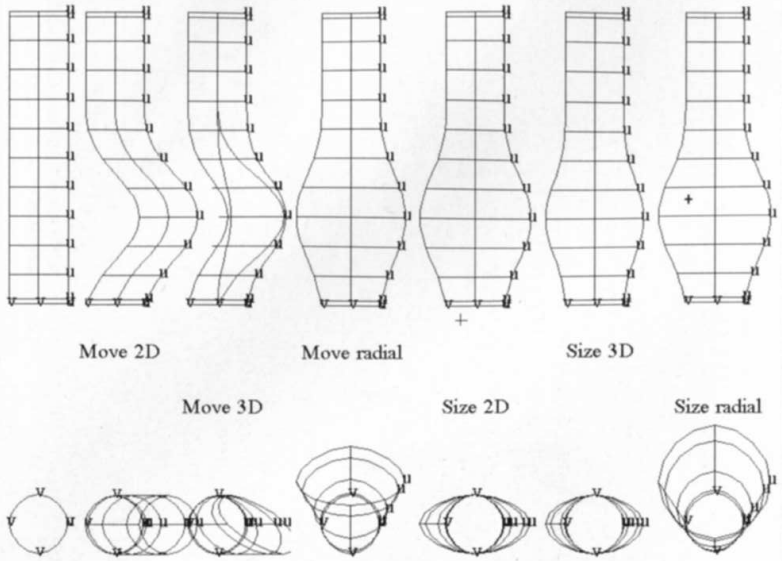
Speed

Pendant qu'on y est, un truc pour accélérer le rendu qui évite à RPL d'avoir à convertir 100.0 d'une valeur ASCII à une valeur en virgule flottante, puisque c'est déjà fait.

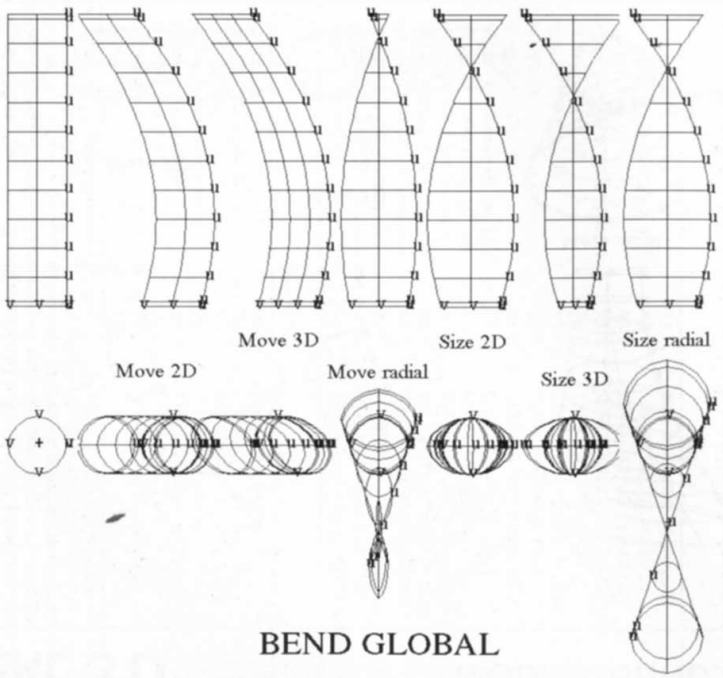
Ajoutons à la startup.rpl la ligne : 100.0 FCONSTANT 100.0

Enfin damné

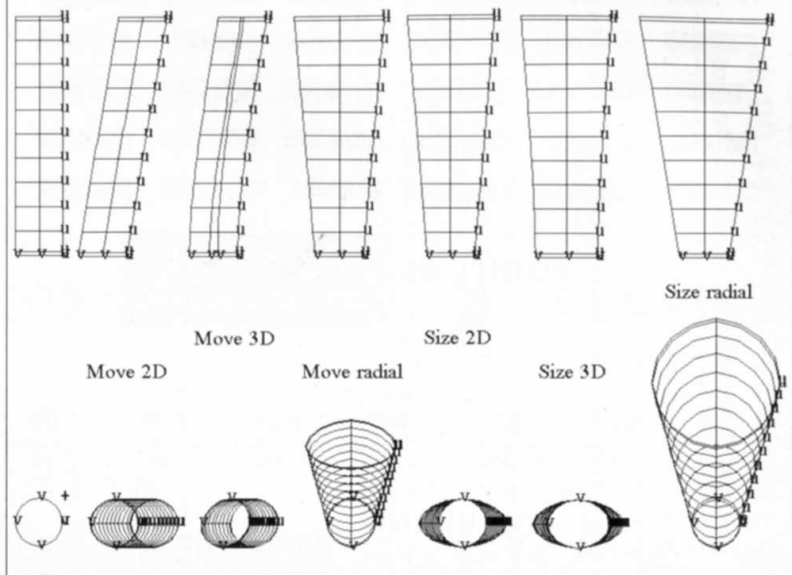
Vous noterez dans les feuillets ci-contre les fenêtres Tools où on ne trouve plus que les icônes nécessaires. J'ai oublié d'en parler il y a deux mois dans les premiers feuillets. Il suffit bien sûr de les éditer avec le menu "Tools/Icons". Comparez avec les premiers feuillets et intégrez ce principe à plusieurs fenêtres habilement positionnées dans votre Default.prj. Surtout la fenêtre "Clips" est très utile étant données les bogues inhérentes aux raccourcis-clavier.



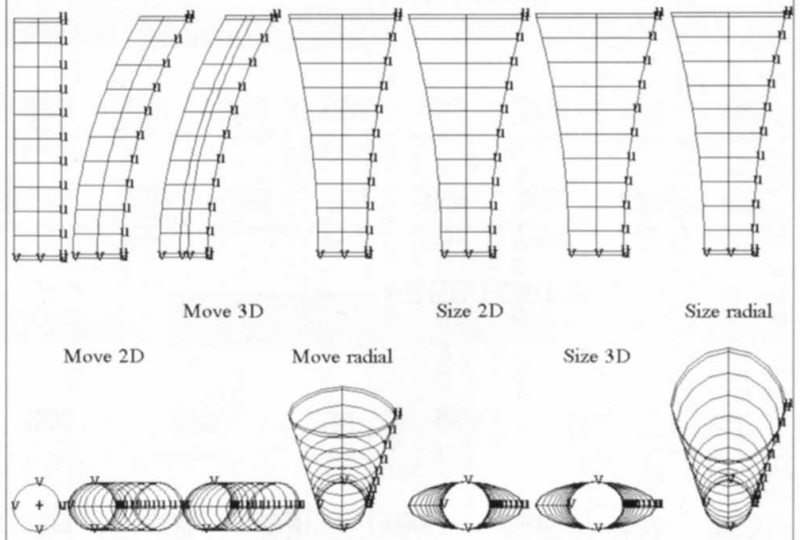
BEND LOCAL



BEND GLOBAL

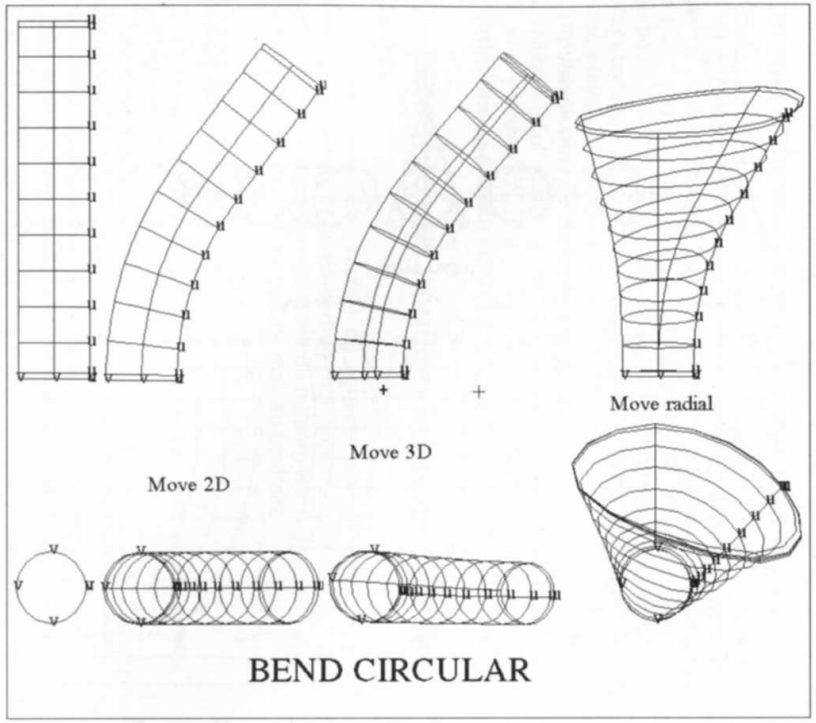


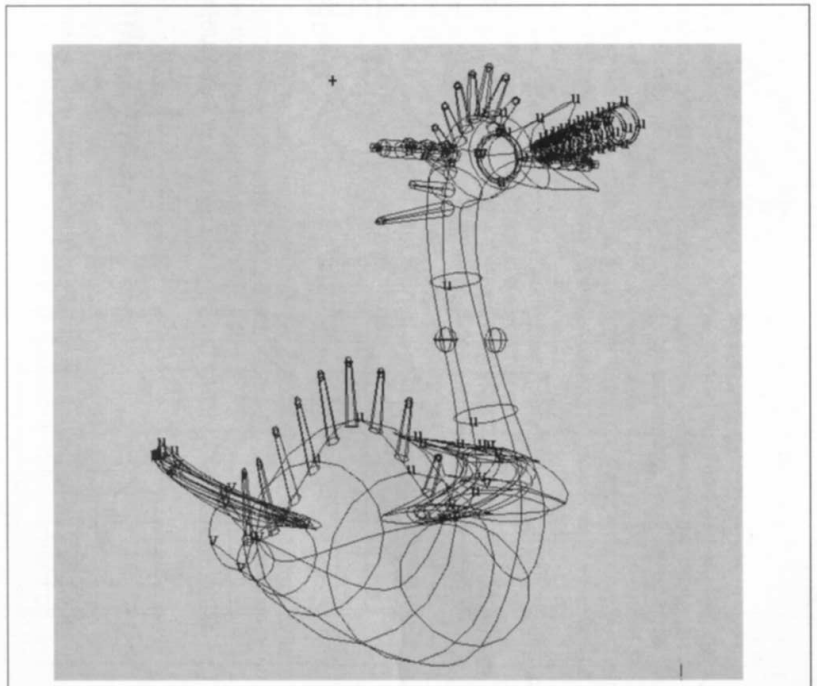
BEND LINEAR



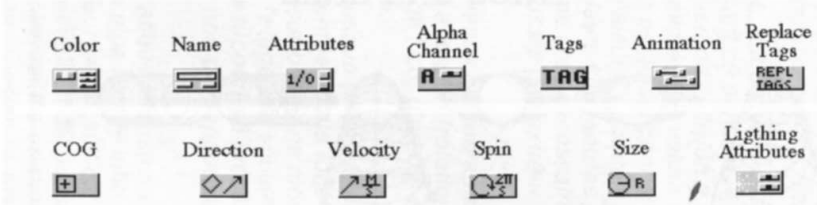
BEND END POINT

MODIFY BEND.3

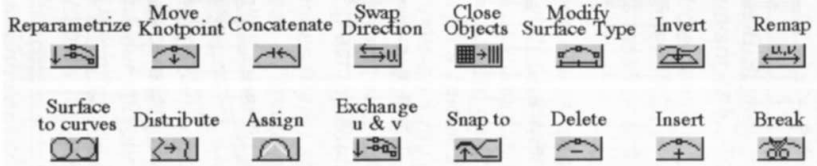




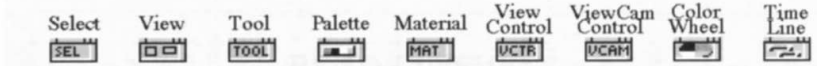
PROPERTIES



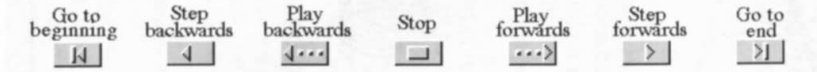
FREE FORMS



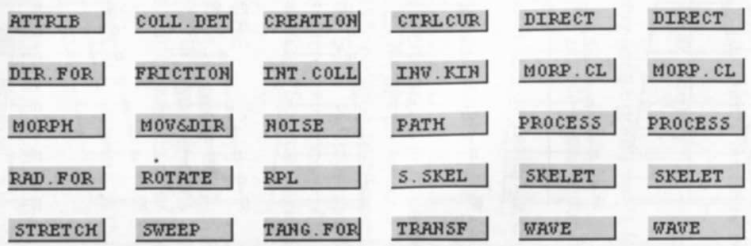
WINDOWS



ANIMATION



METHODS



REAL 3 D

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOS ARTICLES SONT NEUFS ET ORIGINAUX. CE NE SONT PAS DES "DÉMOS" NI DU "SHAREWARE".

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SQUIRREL** (A600/A1200)	**395 F**	Câble Péritel (2m) AMIGA:	**95 F - 2 pour 150 F**
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	**45F - les 2: 80 F**	QUADRUPLEUR de MANETTES:	**50 F - 4 pour 150 F**
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	**285 F**	**KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F)**	**120 F**
SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	**125 F - 2 pour 220 F**	**JOYPAD** Competition Pro CD32/Amiga	**175 F - 2 pour 300 F**
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	**25 F - 3 pour 50 F**	Câble NULL MODEM multistandard	**5m: 145 F - 10m: 165 F**
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	**425 F**	**SMD-100 SCSI VIDEOCD MPEG DECODER**	**1695 F**
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DES PIÈCES DÉTACHÉES / PIÈCES DE RECHANGE AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Circuit **CIA 8520 PLCC** 391078-01 pour **A1200**	**145 F**	**CPU 68000 8MHZ**	**45 F - 2 pour 80 F**
Circuit **Super AGNUS 8375** (318069-16) A500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**	**PAULA 8364**(252127-02) Amiga500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**
Circuit **GARY 5719** (318072-01)	**55 F - 2 pour 95 F**	BOULE DE SOURIS (22 m/m diamètre)	**15 F - 10 pour 105 F**

BLITZ BASIC 2.1 (VERSION ORIGINALE COMPLÈTE) **175 FF**

Commande groupée: 2 x BLITZ BASIC 2.1: 320 FF

BLITZ USER MAGAZINES (BUM): BUM 9A/9B -2 disks- = 40 F
les 4 disks BUM 9A/9B 10A/10B = 65 F les 4

BUM 10A/10B -2 disks- = 40 F
BUM 5 / 6 / 7 / 8 = 40 F les 4

BLITZ BASIC SUPPORT SUITE: **110 F** (3 disks). Avec: SuperTED2.5, REDDebugger 2.5, REDMapEditor 2.5, REDBlitzLibs, avec documentations, exemples, etc... Indispensable à tout programmeur Blitz sérieux.

Les BUMs et Blitz Basic Support Suite sont disponibles à tous, qu'ils se soient procuré leur Blitz Basic chez nous ou "ailleurs".

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris):

AMIGA DISKSALV 4	245 F	**DIRECTORY OPUS 5.5**	**375 F**	HISOFT CINEMA 4 D	1250 F
AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.02 (avec manuels sur disk)	325 F	XCAD 2000	145 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	**PC TASK 3.1+**	**375 F**
HISOFT BASIC 2	475 F	HISOFT DISK MAGIC	245 F	**PC TASK 4**	**N'EXISTE PAS**
HISOFT DEVPAC 3+	475 F	HISOFT NET & WEB (Contient IBROWSE version complète)	245 F	INTOS	95 F
HISOFT TERMITE	245 F	PRO VECTOR 3/STYLUS TRACER/PSIMPORT/REXXREQ	995 F	**GP FAX (dernière version)**	**325 F**
HISOFT TERMITE TCP	365 F	IBROWSE -Version complète- contient MUI 3.5+	195 F	AMIGA ENVOY	195 F

UNE PETITE SELECTION DE NOS JEUX AMIGA DISPONIBLES (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds	215 F	DATA DISK pour EXILE A 1200	40 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
APPROACH TRAINER v 1.60	125 F	DATA DISK pour EXILE A 600	40 F	NORTH & SOUTH (F)-A 500-	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FANTASY MANAGER (ANCO)	45 F	ODYSSEY	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
BUBBA'N'STYX (F)	30 F	FEARS -A 1200-	95 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	Super Tennis Champ. DATA DISK	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200-	65 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	TACTICAL MANAGER 2	55 F
CANNON FODDER 2 (F)	65 F	FIELDS OF GLORY -A 1200-	95 F	ROADKILL -A 1200-	65 F	TOWER OF SOULS -A 1200-	75 F
COLONIZATION (F)	115 F	GLOOM 2 DELUXE -A 1200-	75 F	**RUFFIAN** -- NOUVEAU ! --	125 F	TURBO TRAX - A 1200	65 F
CIVILIZATION (F)	95 F	GUARDIAN -A 1200-	65 F	SENSIBLE GOLF (F)	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
CLOCKWISER -A 1200 (Casse-tête)	45 F	HEIMDALL (F) -WB 2-	40 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	U.F.O. (A 600)	115 F
COALA - A 600	95 F	HEIMDALL 2 (F)	75 F	SIM CITY 2000 AGA -HI RES	95 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
COALA - AGA	95 F	IMPOSSIBLE MISSION (Microprose)	85 F	SKIDMARKS + DATA AGA	60 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	95 F
D-GENERATION (F)	45 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200-	35 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	85 F	LEGENDS -AGA- A1200/4000 (F)	95 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
ELITE 2	125 F	MARVIN MARVELLOUS AGA	60 F	STARLORD (Microprose)	85 F	WORMS	115 F
EMBRYO (5 discs)	65 F	NAPOLEONICS -A 500-	65 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
EXILE -A 1200-	95 F	NASCAR CHALLENGE -A 500-	45 F	SUPER SKIDMARKS	95 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	EXILE	75 F	LEGENDS (F)	95 F	SKELETON KREW (F)	75 F
BATTLE CHESS (F)	75 F	FEARS	85 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STRIP POT (Érotique)	50 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FIRE & ICE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CASTLES 2	75 F	FIRE FORCE (F)	55 F	MARVIN MARVELLOUS	70 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GLOOM	85 F	**PINBALL ILLUSIONS**	**65 F**	TOTAL CARNAGE (F)	65 F
CLOCKWISER	60 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL PRELUDE	195 F	VITAL LIGHT (F)	75 F
DRAGONSTONE	60 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	PREMIERE (F)	75 F	WEMBLEY INT. SOCCER	50 F
EMERALD MINES (F)	75 F	LAST NINJA 3	35 F	ROAD KILL	65 F	ZOOL (F)	50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

JANVIER 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

AMIE AMIGA

Plus de choix au meilleur prix !

Crédit gratuit **4 MOIS** Après acceptation du dossier

11 Bd Voltaire 75011 PARIS M° REPUBLIQUE ✆ **(1) 43 57 96 18**

LECTEUR CD ROM

Compatible ISO 9660 + CD photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double clic.

KIT RANDY ROM :
Interface 4 ATAPI IDE
Câble de connection IDE
Câble d'alimentation
Disquette d'instal IDE-FIX

6 vitesse seul	**490'**
6 vitesse + KIT	**890'**
8 vitesse seul	**590'**
8 vitesse + KIT	**990'**
KIT RANDY ROM	**490'**

CD-ROM SCSI

Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIREL :
Interface SCSI 2
Disquette d'instal
Disquette logiciels CD
Connexion par PCMCIA

4 vitesse seul	**1190'**
4 vitesse + SQUIREL	**1590'**
6 vitesse seul	**1990'**
6 vitesse + SQUIREL	**2390'**
SQUIREL	**490'**

A1200 PACK MAGIC

Processeur MC **680020/14 Mhz**, mémoire **2 Mo**, lecteur 3" 1/2 880 Ko. Système d'exploitation **OS 3-1**

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

OPTION DD	
DD 170 Mo + SALLA	**N.C.**
DD 540 Mo	**N.C.**
DD 820 Mo	**N.C.**
DD 1 Go	**N.C.**

CARTE ACCELERATRICE A1200

Carte MTEK
68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

28Mhz	0Mo	**690'**
28Mhz	4Mo	**890'**
28Mhz	8Mo	**1090'**
42Mhz	0Mo	**990'**
42Mhz	4Mo	**1190'**
42Mhz	8Mo	**1390'**
INTERFACE SCSI		**700'**

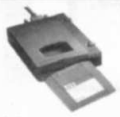
Carte BLIZZARD 1230 IV
08030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

50Mhz	0Mo	**1190'**
50Mhz	4Mo	**1390'**
50Mhz	8Mo	**1790'**
50Mhz	16Mo	**1940'**
INTERFACE SCSI		**700'**

Carte BLIZZARD 1260 TURBO
68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

50Mhz	0Mo	**4490'**
50Mhz	4Mo	**4690'**
50Mhz	8Mo	**4870'**
50Mhz	16Mo	**5270'**
INTERFACE SCSI		**700'**

LECTEUR ZIP



Remplace le disque dur externe. Facile à transporter. Installation rapide.

Cable + Drivers
100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

Lecteur ZIP seul	**1190'**
Lecteur + SQUIREL	**1590'**
SQUIREL	**490'**
Cartouche 100 Mo	**100'**

A1200 TOWER

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

Interface clavier PC	**490'**
Interface PCMCIA	**290'**
Carte ZORRO II	**1890'**

A1200 seul	**4490'**
A1200/820Mo	**5790'**
A1200/820Mo/CD4X	**6290'**
Boitier seul	**1890'**

CARTE MEMOIRE

S'installe sous la trappe. Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support copro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	**590'**
2 Mo	**720'**
4 Mo	**820'**
8 Mo	**1080'**

LECTEUR SYQUEST EZ 135

La plus rapide des unités de stockage. Livré avec alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3" 1/2 amovible.
Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	**990'**
Lecteur + SQUIREL	**1390'**
Cartouche 135 Mo	**170'**

CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz. Extensible jusqu'à 128 Mo en barrette SIM 72 b. Option carte SCSI et module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	**5890'**
Cyberstorm 8 Mo	**6490'**
Cyberstorm 16 Mo	**7290'**
Carte SCSI	**NC**

IMPRIMANTES

Livré avec câble et disquette driver.
Sélection proposée en fonction du meilleur rapport Qualité/Prix.

EPSON :

Stylus 820	Coul. rés. 360x360 dpi.	**1790'**
Stylus Color II	Coul. rés. 720x720 dpi.	**2990'**

CANON :

BJ 30	NB rés. 360x360 dpi.	**990'**
BJC 210	Coul. rés. 360x360 dpi.	**1290'**
BJC 4100	Coul. rés. 720x360 dpi.	**1890'**

HEWLETT-PACKARD :

HP 600C	Coul. rés. 600x300 dpi.	**1490'**
HP 870C	Coul. rés. 600x300 dpi.	**3390'**
HP 660C	Coul. rés. 600x300 dpi.	**1890'**

A4000 TOWER

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI - Disque Dur **1 Go** SCSI

+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA
VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE	
2 Mo + 4 Mo + SCALLA	**18900'**
2 Mo + 8 Mo	**19600'**
2 Mo + 12 Mo	**20300'**
2 Mo + 16 Mo	**21000'**

DISQUE DUR

Disque Dur 3" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ câble alimentation
+ disquette d'instal

540 Mo	**990'**
630 Mo	**1090'**
820 Mo	**1190'**
1 Go	**1290'**

Disque Dur 2" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ disquette d'instal

170 Mo	**1290'**
340 Mo	**1690'**
540 Mo	**1790'**
635 Mo	**1990'**

Disque Dur 3" 1/2 SCSI
+ câble 50 broches
+ disquette d'instal

540 Mo	**1290'**
1 Go	**1790'**
2 Go	**4590'**
4 Go	**7590'**

aMIE LE PRO.

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

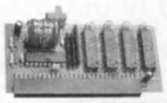
✆ (1) 43 57 96 18

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600



S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200'
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890'
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490'
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	300'
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	300'
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	400'

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	320'
1020	externe	Tous	1,76Mo	590'
1021	interne	A500	880Ko	290'
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	320'
1024	interne	A2000	880Ko	350'

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	790'
1026	540 Mo	0Ko RAM	1890'
1027	640 Mo	0Ko RAM	2090'
1028	820 Mo	0Ko RAM	2290'

ROM 3.1 + AMIGA DOS

1029	Pour A500/1000	720'
1030	Pour A600	780'
1031	Pour A1200	780'

MONITEUR

1032	SVGA 14"	1590'
1033	Multiscan 14" 1438	2290'
1034	Multiscan 15" 1538	2990'

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par		Par		Par		Par	
3"1/2 DF DD		2,40'		2,30'		2,10'		1,90'
3"1/2 DF HD	10	2,90'	50	2,80'	100	2,60'	500	2,40'

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99'
1069	Souris 300 dpi.	120'
1070	Souris 400 dpi.	160'
1071	Souris optique	220'
1072	Crayon souris	300'
1073	Trackball	350'
1074	Multistandard 500	200'
1075	Multistandard 600	260'
1076	Commut. joy/souris	200'
1077	Alim. 500/600/1200	390'

CABLES

1078	Peritel	90'
1079	Midi	70'
1080	Nul modem	90'
1081	Minitel	90'
1082	Disque dur 2 1/2 2 1/2	60'
1083	Disque dur 2 1/2 3 1/2	70'
1084	Prolongation joystisk	60'
1085	Imprimante	90'
1086	Adaptateur multisync.	150'
1087	Adaptateur peritel 1083	150'

OCCASIONS

Photo non contractuelle

Amiga 500	700'	Moniteur 1083S	800'
Amiga 500+	800'	Moniteur 1085S	800'
Amiga 600	900'	Moniteur 1084S	1000'
Amiga 2000	1500'	Moniteur SVGA	1000'
Amiga 1200	1800'	Imprimante à partir de	300'
Amiga CD32	900'	Lecteur externe	250'

MULTIMEDIA

SON

3001	**Interface MIDI** pour connecter un instrument Midi à l'Amiga. 3 ports (1 In, 1 Out et 1 Thru) **190'**
3002	**MEGALOSOUND** Sampler en Direct-to Disk 8 bits. 70Khz mono et 39Khz stéréo sur A500. 56Khz stéréo sur A1200. **390'**
3003	**AURA** en Direct-to-Disk port PCMCIA. > à 60 hz stéréo sur A1200. **890'**

VIDEO

Digitaliseur 24 bits sur port //. 3 entrées vidéo (2 composites + 1 S-VHS). Détection automatique du format vidéo (Pal, Secam, S-VHS). Capture d'image et animation en 16 million de coul.

3004	**VIDI 24 RT** Résolution maxi 380x604	1390'
3005	**VIDI 24 RT PRO** Résolution maxi 760x604	1990'

FAX / MODEM

Livrés avec câbles + CD A.Net (logiciels de com. internet + instal. et config.) Compatible Hayes, Fax classe I et II, groupe 3. Compression de données : MNPS, CCITT V42bis. Correction d'erreur MNP4, CCITT V42. **Un mois de connection internet OFFERT !**

3006	**OLITEC** 14400 bauds	990'
3007	**OLITEC** 28800 bauds	1490'
	US ROBOTIC 33600 bauds	1690'

GENLOCK

3008	**MINIGEN** 1 entrée et 1 sortie vidéo. 3 positions de mixage	790'
3009	**COMPOSITE** 1 entrée et 1 sortie vidéo. Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	1790'
3010	**Y-C** 1 entrée et 1 sortie S-VHS (com posite et Y-C). Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	2790'

GRAPHIQUE

Scanner à main en 24 bits jusqu'à 200 dpi. Affichage en Ham8/24 bits sur Amiga non VGA. Fonctionne sur tout Amiga avec ROM 2104 ou Plus. Necessite plus de 1 Mo.

3011	64 tons de gris	690'
3012	256 tons de gris	990'
3013	Couleur	2190'

TABLETTE GRAPHIQUE

L'art d'utiliser votre AMIGA de façon naturelle. Retourner le stylet pour effacer les textes ou dessins. Très grande facilité d'emploi. Précision = 0,5 mm. Sensibilité à la pression. Fourni avec driver AMIGA.

Fourni avec driver AMIGA. Doc en français.

3011	ART PAD format A6	1290'
3012	ART PAD format A5	2490'

COMMANDEZ

Par téléphone au **43 57 96 18**

Par fax au **43 57 10 01**

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'
PHOTOGENICS VF	590'
SCENARY ANIMATOR	590'
LIGHT WAVE 3.5	1990'
POV RAY 2.2 VF	300'
PAINTER 3D	290'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199'
SCALA MM 211	790'
SCALA MM 400	1490'
IMAGE VISION	749'
CINEMORPH	290'
MUSIC X.2.0	349'
AUDIO SCULPTURE	250'
OCTAMED 6.0 VF	690'

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390'
TURBO CALC 3.5	490'
D. OPUS 5.12 VF	690'
WORDWORTH 5	690'
TURBO PRINT 4.0	560'
DIRWORK 2.1 VF	690'
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580'
ASIM CDFS	490'

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990'
DEVPACK 3.5 VF	990'
BLITZ BASIC 2.1	480'
GP FAX 2.346 VF	750'
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190'
MODEM TUTORIAL VF	250'
MUI 3.3 VF	400'
POWER COPY 3 VF	349'

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13	99'
Aminet set 3	199'
Magic Publisher	299'
Xi-Paint 4.0	349'
Mods Anthology	219'
Amiga Tools 4	199'
Workbench Design	219'
Magic WB Enhancer	219'
Scene Storm	79'
Pro vidéo club	299'
Amiga CD 3	99'
Workbench Enhancer	219'
Hotttest 6	199'
Anime Babes	249'
3D GFX	249'
Scene Storm	199'
World of Clipart Plus	199'
Gateway 2	99'
Tools unlimited	149'
Light Room 3	399'
LSD 3	149'

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99'
Assassins 1	119'
Amos CD 2	189'
Audio Plus	149'
Textures	249'
The Epic Coll.	199'
Meeting Pearls 3	99'
Magic illusions	99'
Euroscene 2	99'
Fresh Fonts 2	149'
Giga PD 3	249'
Animations CD	249'
Giga Graphics	199'
Deutsch ed. 2	99'
World of clipart	199'
Imagine CD	349'
Amiga Tools 3	199'
UPD Gold	219'
GFX Sensations	249'
Pro Back 2	129'

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

PRIMAL RAGE
CHAOS ENGINE 2
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FLIGHT OF THE AMAZONE QUEEN
TRACK SUIT MANAGER 2
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
THE SPERIS LEGACY
STAR CRUSADER
BLACK VIPER
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

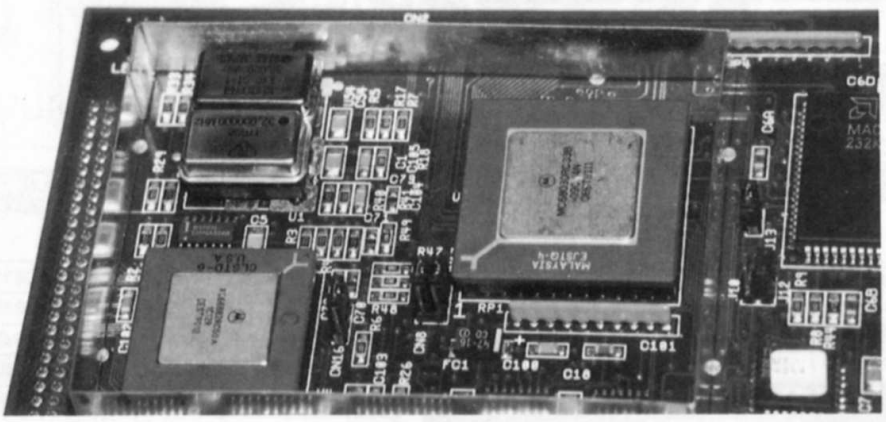
❑ Carte club AMIE Date : Signature :

QUICKI SOFTS 44.67.04.10

Accélération GVP Combo

CPU, FPU, oscillateurs, MMU

Si j'ai réussi précédemment à vous convaincre de faire digérer une barrette mémoire standard à votre carte accélératrice GVP, vous devriez goûter désormais aux joies d'un surcroît de mémoire 32 bits permettant au 68030 de tourner au mieux de ses capacités.Mais si mes "bidouillages" vous ont paru trop nébuleux ou trop.. risqués, vous n'avez peut-être pas (encore) sauté le pas? Qu'à cela ne tienne, je ne vous inciterai plus à une débauche de soudures de milliers de fils minuscules, ni à couper de malheureuses pistes innocentes et délicates, c'est juré !



Aujourd'hui, je vais m'attaquer à une autre façon de gonfler votre Combo au-delà de ses performances d'origine (déjà respectables) tant en vitesse qu'en puissance, en touchant à son "coeur" : le couple microprocesseur (**CPU**) + coprocesseur arithmétique (**FPU**).

Une seule des manipulations qui vont suivre se fera encore au fer à souder, mais l'ensemble restera simple, facile, accessible, même pour un profane.. et surtout se fera sans fils. Rien que du propre, pour encore plus de puissance.

Préliminaire sur les cartes accélératrices de tout poil

Je vais décrire un certain nombre de manipulations sur le CPU et son FPU associé, mais vous n'êtes **pas** obligé de tout faire : faites selon vos besoins, vos moyens ou vos priorités (par exemple: plus de puissance pour le CPU ou le FPU?) puisqu'elles sont indépendantes les unes des autres.

Nombre de cartes non-GVP possèdent comme elles la possibilité d'augmenter la fréquence d'horloge du FPU et/ou du CPU, de manière similaire à celle décrite ci-après. Je vous invite à lire **l'ensemble** de l'article, votre carte à portée de main, pour voir si telle manipulation est possible ou pas (si tel ou tel composant à changer est monté sur support ou pas, etc..) sur la vôtre.

Bien entendu, vous ne pourrez échanger un "gros" composant contre un modèle plus rapide que s'il est monté sur **support** : un oscillateur se laisse dessouder assez facilement, mais il serait suicidaire pour le circuit imprimé de faire la même chose avec un circuit en boîtier PGA sans matériel spécial (donc très cher). Ceci **exclut** par exemple les possesseurs de Combo 322/333 **Série II** plus anciennes, dont les CPU et FPU sont d'origine soudés sur la carte (comme pour l'Amiga 3000).

Heureusement, des cartes telles les Combo 325/340/350 Série III plus récentes (et beaucoup d'autres) possèdent des supports qui rendent la manipulation réalisable sans effort. En revanche, en ce qui concerne l'accélération par seul changement du ou des oscillateurs, **toute carte** peut en principe s'y prêter dans une certaine limite, mais le gain en puissance peut être **modeste** (voir plus loin).

Dans tous les cas, n'oubliez jamais que les cartes électroniques, et encore plus les circuits intégrés manipulés hors de leur support ou de leur mousse antistatique, sont ultra-sensibles à l'électricité statique que vous pouvez trop facilement accumuler. Déchargez-vous en, en touchant un point de masse sûr (boitier de l'Amiga, capot métallique, radiateur, etc..) **avant toute manipulation!**

Et **ATTENTION!** toutes les manipulations qui vont suivre sont à la portée de tous, mais requièrent comme toujours un minimum de soins et de minutie, et doivent surtout être effectuées Amiga éteint!! C'est encore à vous de décider s'il faut prendre le risque ou pas. **VOUS êtes responsable de vos actes!**

CPU et FPU, qui fait quoi?

Toute carte Combo est livrée d'origine avec un microprocesseur (ou **CPU**: **C**entral **P**rocessing **U**nit) et son coprocesseur arithmétique associé (ou **FPU**: **F**loating **P**oint **U**nit). Le microprocesseur est à la fois le cerveau et le coeur de tout système, tandis que le coprocesseur, comme son nom anglais l'indique, l'épaule pour toutes les opérations arithmétiques pures sur des nombres à virgule flottante.

Grâce à ses micro-instructions internes sur-optimisées, les calculs confiés au coprocesseur s'exécutent en moyenne 10 à 50 fois plus rapidement que si le microprocesseur devait s'en charger seul. On évalue aisément les gains en vitesse lors de calculs intensifs, et notamment quand on en est subitement privé en cas de panne (comme cela m'est arrivé !) ou bien en snobant les cartes concurrentes dont la plupart sont livrées sans FPU.

De plus, les échanges de données entre le microprocesseur et son acolyte se font de manière **asynchrone**, c'est-à-dire sans être asservis par un quelconque signal d'horloge. En clair, cela signifie que CPU et FPU peuvent travailler à des fréquences **différentes**, sans que cela les perturbe le moins du monde. Nous mettrons à profit cette particularité plus tard.

Pour tempérer notre enthousiasme, il faut quand même signaler que le FPU ne traite que les opérations sur les nombres **flottants** (*float*). Le CPU garde main mise sur les calculs avec des entiers (*integer*). Par conséquent, si les programmes que vous utilisez ne font jamais de calculs sur des flottants, c'est comme si le FPU n'existait pas.

Le Workbench, les traitements de texte, programmes de dessin bitmap et consort ne feront qu'exceptionnellement appel au FPU (voire jamais), donc n'en attendez **aucune** amélioration significative. Au contraire, les programmes de *ray-tracing*, de traitement d'image (ImageFX, AD Pro..) vous gratifieront d'accélérations **fulgurantes**. Un test avec puis sans FPU vous en convaincra.

Les CPU et FPU d'origine, l'horloge

Les G-Force Combo pour Amiga 2000 sont équipées d'origine des circuits suivants:

Combo	CPU/horloge	PU/horloge
anciens modèles Série II		
322	68030/22MHz	68882/22MHz
333	68030/33MHz	68882/33MHz
nouveaux modèles Série III		
325	68EC030/25MHz	68882/25MHz
340	68EC030/40MHz	68882/40MHz
350	68030/50MHz	68882/50MHz

Le rapport vitesse/puissance est facile à comprendre: plus le circuit tourne vite, plus il effectue (en interne) d'opérations par seconde, moins il met de temps à exécuter les calculs. On chiffre en général la puissance *brute* du CPU en **MIPS** (**M**illions of **I**nstructions **P**er **S**econd), et celle d'un FPU en **MFLOPS** (**M**illions of **FL**oating **O**perations **P**er **S**econd), comme l'utilitaire *SysInfo*.

La fréquence donnée par circuit est la vitesse d'horloge **maximale** à laquelle le constructeur en **garantit** le fonctionnement. L'expérience montre qu'on peut le "pousser" en-deçà, en changeant la fréquence de l'oscillateur à quartz qui délivre son horloge, mais il n'a pas été testé en ce sens et **rien** ne garantit sa fialibilité (surtout à long terme), d'autant qu'il se met aussi à chauffer davantage, et souvent un dissipateur + ventilateur s'imposent. Dans un précédent article d'AmigaNews, un FPU 68882 avait été "gonflé" de cette manière.

Mais le gain théorique en vitesse, en passant à une horloge supérieure, est tempéré en pratique par les limitations liées aux circuits **externes**: mémoire, accès au système Amiga par le bus Zorro-II etc.. Comme le CPU doit dialoguer avec ces périphériques plus lents, ils le ralentissent d'autant, ce qui explique qu'un doublement de l'horloge en-

traîne un gain de puissance significatif mais **ne double pas** tout-à-fait le nombre de MIPS mesurés. Par contre, le FPU, qui tourne en circuit fermé avec le CPU, profite à **100%** d'une horloge plus élevée.

Dans le cas des cartes Combo, CPU et FPU travaillent de concert à la **même** fréquence. C'est un choix du constructeur pour n'utiliser qu'un seul oscillateur (U1) pour les 2 circuits, ce qui coûte moins cher que 2 oscillateurs distincts. Par contre, les Série III disposent d'un 2ème emplacement pour un oscillateur optionnel (U54) pour le FPU. On ne comprend pas pourquoi GVP l'a fait, mais cela nous sera très utile donc on s'en félicite (dixit un des Guignols).

Les versions spéciales: 68EC030 et 68881

Dans la Série III récente, hormis la Combo la plus rapide (donc la plus chère), les 2 autres Combo sont dotées d'un CPU assez spécial: le **68EC030**, qui est la version **éco** (moins chère) du 68030. Oui, même les microprocesseurs se sont mis à la mode "light".

Une telle version "éco" n'est pas spécifique au 68030, ni à la famille Motorola. Par exemple, le 68020 existe en version 68EC020 comme dans l'Amiga 1200, et on connaît les versions "SX" des microprocesseurs 80386/486 Intel (par opposition aux "DX"). Heureusement pour nous, une version "éco" Motorola ne fait **aucun** compromis fatal sur la puissance, contrairement aux versions "SX" Intel: les caches sont toujours là et de taille inchangée, les bus de données sont toujours de 32 bits etc..

Par contre, pour en faire baisser le prix, certains "accessoires" non indispensables ont été enlevés, tels la MMU (voir plus loin) intégrée au 68030, ou le nombre de signaux d'adresse (68EC020 limité à 24 bits). Enfin, le boitîer céramique coûteux est remplacé par une version époxy moins chère.

Une sorte de version "éco" existe de même pour le 68882: c'est son ancêtre le **68881**. Cette fois, la différence se joue sur la puissance interne du 68882, optimisé, qui est jusqu'à **1.5** fois plus rapide que le 68881 à horloge identique. Aucune carte n'est livrée avec le 68881 (qui commence à dater un peu) mais si votre 68882 venait à rendre l'âme, un 68881 peu coûteux ferait **parfaitement** l'affaire en attendant mieux: j'ai testé pour vous.

Turbo 68882: l'accélération version 1

- Réalisation: très facile
- Coût: inférieur à 50F
- Gain en puissance: faible à modéré (calculs flottants)
- Cartes concernées: celles qui ont la place pour un 2ème oscillateur FPU

Même si le FPU n'est pas toujours utilisé par les logiciels (cf plus haut), c'est le plus facile à "booster". Pourquoi s'en priver? Comme décrit plus haut, il y a une solution simple pour accélérer tout circuit: **augmenter** sa fréquence d'horloge, c'est-à-dire le forcer à travailler plus vite. Par expérience, on peut sans prendre de risques augmenter une horloge de quelque 10%: c'est peu, mais ça sera toujours ça de gagné et le circuit fonctionnera toujours.

Dans notre cas, on voudrait pouvoir accélérer le FPU sans toucher au CPU lui-même, qui n'apprécierait pas forcément. Heureusement, comme ils travaillent en asynchrone sur les Combo, rien ne nous empêche d'accélérer l'un **sans toucher** à l'autre, d'autant que les Série III permettent de le faire très simplement. Les Combo Série II n'ayant elles qu'un seul oscillateur, cette *séparation* est impossible, à moins d'accélérer les 2 en même temps.

A l'origine, le CPU et le FPU travaillant donc à la même fréquence, il va nous falloir d'abord **dissocier** leurs horloges: c'est la fonction du jumper **CN16**, qui est située entre les 2 circuits. Il vous suffit d'enlever le couvercle métallique, encapsulé sur le blindage en haut à gauche de la Combo, pour découvrir le tout:

Position CN16	Oscillateur CPU	Oscillateur FPU
2-3 (bas)	U1 d'origine	U1 d'origine (le même)
1-2 (haut)	U1 d'origine	U54 secondaire

En position **2-3**, telle qu'est livrée la carte, CPU et FPU sont alimentés par le **même** oscillateur **U1**, soudé d'origine. Au-dessus de celui-ci, il y a un support **vide** : c'est celui de l'oscillateur secondaire **U54**, dans lequel vous installez un second oscillateur (coût < 50F) plus rapide que celui d'origine, qui alimentera le FPU **seul**.

Ce genre d'oscillateur se présente comme un boîtier métallique de la taille d'un gros sucre. Tout modèle de la fréquence ad hoc, et de cette taille (car il en existe des "demi-sucre" plus petits qui ne rentreront pas dans le support U54) fera l'affaire. De plus, il n'est **pas** besoin d'opter pour une précision astronomique avec moult zéros significatifs après la virgule : par exemple, un modèle 50MHz estampillé "**50.0**" sera parfait et de coût moindre qu'un "50.000000".

Pour l'insertion, attention au sens: broche 1 (point noir ou languette pointue sur le boîtier) **en haut à droite**, comme l'oscillateur d'origine. Aidez-vous du dessin ou de la photo si besoin. Vous positionnerez ensuite **CN16** sur 1-2: (voir figure 1)

A titre d'exemple, un 68882 à 25MHz peut, sans plantage ni surchauffe excessive, être accéléré à 28MHz (gain de +10%) ou même à 33MHz (+30%) en croisant les doigts. Pour un 68882 à 40MHz, 45 voire 50MHz (+25%) sont des fréquences raisonnables. De même que 55 ou 60MHz (+20%) pour un 68882 à 50MHz. Un programme tel l'incontournable SysInfo vous indiquera le nombre de MFLOPS gagnés de cette façon.

J'ai temporairement testé mon ancien "25MHz" jusqu'à 40MHz (+60% !). Il marchait toujours (pour combien de temps ?..) mais il chauffait trop, alors j'ai préféré être moins dur avec lui et suis redescendu à 33MHz. J'ai également testé mon nouveau "50MHz" d'occasion, à 66MHz (+32%) mais sans radiateur ni ventilateur de refroidissement bonjour la chaufferette. Et un circuit qui chauffe **vieillit plus vite**, tombe en panne plus rapidement, donc j'ai préféré garder la vitesse à 50MHz pour qu'il ne me claque pas dans les doigts prématurément.

Gardez en tête que si le constructeur garantit le fonctionnement de son circuit jusqu'à une certaine fréquence, c'est qu'il doit avoir une **bonne** raison! Vous aurez peut-être la chance de voir une pièce "25MHz" tourner sans problèmes à 50MHz, ou une autre ne pas marcher à 28MHz. Tout est une question de chance.. et de **refroidissement suffisant** (dissipateur + ventilateur toujours bienvenus).

Turbo 68882: l'accélération version 2

- Réalisation: facile
- Coût: jusqu'à 500 F et plus
- Gain en puissance: jusqu'à 2x et plus
- Cartes concernées: idem version 1 plus le FPU doit être monté sur support

Maintenant que l'on sait comment faire tourner le FPU avec son propre oscillateur, on peut désormais, pour les plus fortunés d'entre nous, carrément en changer pour un modèle certifié plus rapide. Le 68882 se décline en versions 16MHz (utilisables sur les cartes non-accélératrices pour Amiga 1200 par exemple), 25, 33, 40 et 50MHz. Bien sûr, qui peut le plus peut le moins, mais ce serait du gaspillage de faire tourner un 68882/50Mhz à 16MHz. Préférez également un **68882** au 68881, moins rapide.

Un FPU à 50MHz coûte quand même quelques 500 F, un peu moins d'occasion (j'ai eu le mien pour 300 F), sans compter son oscillateur propre (< 50F) donc ce n'est **plus** une petite dépense. Cela vaut le coup d'investir pour passer, par exemple, de 25MHz à 40 ou 50MHz si vous faites un usage intensif du FPU (*ray-tracing* etc..) et le gain de temps pour les calculs sera **significatif**. Sinon, passer de 40 à 50MHz est un luxe qui coûte aussi cher, pour un gain en puissance **nettement** plus modéré. Réfléchissez-y, il vaut peut-être mieux investir dans un oscillateur un peu plus rapide que changer de FPU à grands frais.

Il vous faut donc acheter un FPU. Le seul risque de vous tromper réside dans le type de boitier: **PLCC** (**P**lastic **L**eadless **C**hip **C**arrier) ou **PGA** (**P**in **G**rid **A**rray). Il est très facile de les distin-

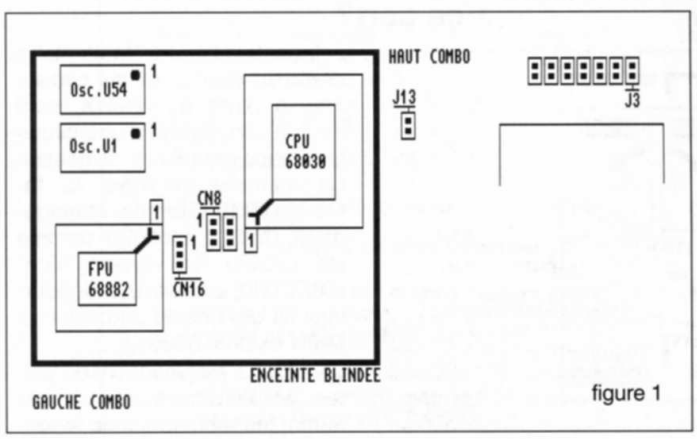


figure 1

guer: un boîtier PLCC a ses broches réparties **autour** du boîtier, lui-même en plastique noir. Certaines cartes pour Amiga 1200 par exemple acceptent ce boitier. Il faut une pince **spéciale** pour extraire ce genre de circuit de son support, sinon gare à la casse. Dans l'Amiga, le coprocesseur Agnus se présente sous cette forme (sauf dans les A1000).

Un boîtier PGA, lui, a ses broches réparties **sous** le boîtier, en général en céramique, d'où son surnom de *fakir*: vu de dessous, on dirait une vraie planche à clous. Les cartes Combo utilisent de tels FPU en boîtier "fakir". Sa référence peut être MC/XC68882RC<xx> ("RC" pour boîtier céramique) ou MC/XC68882RP<xx> ("RP" pour boîtier époxy "éco"), ou <xx> représente la fréquence maximale garantie en MHz (16/25/33/40/50).

Dans les 2 cas, la broche 1 est repérée par un **point noir**, ou une encoche, ou une flèche, ou les 3 combinés (voir figure 2):

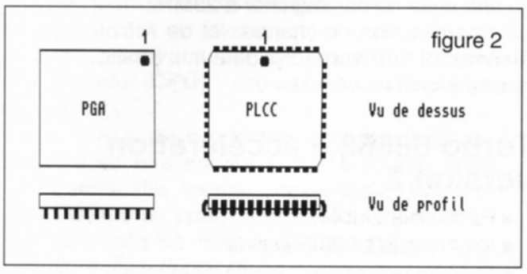


figure 2

Pour extraire l'ancien FPU, il vous faut un outil spécial en forme de peigne en "L", que l'on glisse **de chaque côté** du boîtier PGA. On fait levier alternativement d'un côté et de l'autre, jusqu'à ce qu'on puisse l'enlever à la main. **Exigez-le** de celui qui vous a vendu le FPU, ou faites le tour des magasins PC de la région: il n'est pas rare qu'ils leur en reste du temps où les cartes-mères PC n'avaient pas de support ZIF (à insertion nulle: plus besoin d'outil).

Si vous n'en avez pas, prenez une **fourchette** (en métal !) dont vous aurez préalablement limé (affiné) les dents afin qu'elle passe dans l'interstice entre le boitier du circuit et son support. Vous pouvez aussi utiliser un tournevis très fin, que vous insérerez de la même manière, alternativement de chaque côté, puis sur lequel vous ferez levier comme décrit ci-dessus mais avec extrême prudence: j'ai vu de mes yeux des beaux (??) CPU 486 Intel dont il manquait un bon morceau de boîtier céramique pour avoir trop forcé dessus et d'un seul côté. Bien entendu, boîtier cassé, c'est la fessée (comme disait Pierre Perret) et FPU **droit à la poubelle (voir figure3)**.

Une fois l'ancien FPU enlevé, alignez le nouveau FPU correctement sur son support: broche 1 au bon endroit (**en haut à droite**, faisant face au CPU) et toutes les broches en face des trous du support PGA. Enfoncez-le avec le pouce bien au milieu, pour une poussée uniforme mais pas trop forte. **Ne forcez pas!** S'il ne rentre pas, il n'est pas bien aligné sur son support: sortez-le et recommencez.

La suite et fin consiste à insérer le nouvel oscillateur plus rapide dans le 2ème emplacement **U54** (et dans le bon sens) puis basculer **CN16** sur 1-2, comme expliqué ci-avant dans la "version 1". C'est tout!

Turbo 68882: mise en route

Allumez l'Amiga. Si vous restez sur un écran complètement noir ou vert, alors que ça marchait bien "avant", le 68030 n'arrive pas à fonctionner correctement: il y a un problème du côté du FPU 68882. Le mien, qui était grillé, présentait ces symptomes. La check-list ci-dessous devrait vous aider. ATTENTION: bien ré-éteindre l'Amiga **entre chaque étape**!

- Regardez si vous n'avez pas mis le FPU **à l'envers** (c'est possible: il n'a pas de détrompeur et peut s'insérer dans n'importe quel sens) ou si une des broches s'est tordue et n'est pas à sa place dans le support (improbable, mais..); sortez-le, **inspectez-le** visuellement (broche cassée? tordue?), redressez les broches éventuellement tordues et réinsérez-le.

- Remettez **CN16** sur 2-3: si ca marche c'est que votre 2ème oscillateur (U54 que vous venez d'installer) est à l'envers ou ne marche pas --> changez-le.

- Retirez le FPU et rallumez: si ça marche, c'est que votre FPU 68882 lui-même ne marche pas; c'est ce qui m'est arrivé --> à changer.

Si ça ne marche toujours pas malgré vos efforts, il s'est passé quelque chose de pas normal pendant la manipulation. Vérifiez bien que tous les circuits montés sur support y sont toujours enfoncés à fond (donc qu'ils n'ont pas été bougés par mégarde en enlevant le FPU), que la Combo est bien installée dans le slot processeur etc.. et reprenez la manipulation depuis le début, sans vous presser ni paniquer. A ce stade, votre Combo doit marcher plus rapidement en calculs flottants avec votre 68882 "dopé". Il est maintenant temps de régler son compte au CPU.

68030 plus MMU, à quoi ça sert?

Tous les circuits Motorola à partir du 68030, et les circuits Intel à partir du 386DX, sont équipés en interne d'une circuiterie supplémentaire de gestion de mémoire paginée: la fameuse **MMU** (**M**emory **M**anagement **U**nit). Le 68020 comme les circuits en version "éco" (68EC030) en sont eux dépourvus, ils ont besoin du circuit de MMU *externe* 68851.

La MMU, les vendeurs de cartes accélératrices en vantent autant les mérites que la légendaire DMA, sans vraiment nous expliquer à quoi ça sert.. et sans trop le savoir eux-mêmes certainement. Son principe est (assez) simple: c'est une sorte de **table** qui permet principalement de réorganiser une mémoire utilisée par morceaux en un bloc de mémoire contigüe.

Par exemple, si la mémoire Amiga ressemble à ceci à un instant donné:

A <vide1> B <vide2> C D <vide3> E

.. la MMU permettra de réorganiser ces blocs n'importe comment en "jonglant" avec les adresses, comme ceci par exemple:

A B C D E <vide1> <vide2> <vide3>

.. et dans ce cas, les espaces vides, autrefois morcelés, seront accolés comme **un seul et unique** "gros" espace vide. En simplifiant, ça ressemble à une défragmentation de disque dur mais opérée sur la mémoire.

Un logiciel gourmand en mémoire, qui refusait de tourner ("mémoire insuffisante") parce que ni <vide1> ni <vide2> ni <vide3> n'étaient assez grands pour lui pris séparément, peut désormais trouver plus de mémoire d'emblée en un seul bloc.

Autre exemple, m'a-t-on dit: le Macintosh d'Apple s'attend à ne trouver que de la mémoire d'un seul tenant. Or, sous émulation Amax, l'Amiga n'a à lui offrir, par exemple, que 1Mo de CHIP, 1Mo de <vide>, 4Mo de FAST, 10Mo de <vide>, 4Mo de RAM 32 bits... La MMU permettra de recoller les morceaux, en 1 seul et unique bloc de 6Mo.

Car c'est là la force de la MMU: elle fait sa propre moulinette de manière **totalement transparente** pour le système, sans que quiconque ne voie la différence. Les logiciels croient trouver un bloc mémoire unique qui peut en réalité être découpé en autant de petits morceaux que la MMU peut gérer.

Maintenant, quels logiciels l'utilisent vraiment? Le gros point noir est que feu Commodore n'en a jamais promu l'usage de manière *officielle*, par conséquent, même si en théorie tous les logiciels y trouveraient leur compte, seuls quelques-uns comme Unix, GigaMem, Amax.. savent la gérer correctement **par eux-mêmes**, puisque le système ne le fait pas à leur place.

MMU et Kickstart

A mon sens, la meilleure utilisation immédiate de la MMU est la *relocalisation* de la ROM Kickstart dans la RAM 32 bits hyperrapide de la carte accélératrice. Le Kickstart est en effet le coeur du système d'exploitation Amiga. Il contient la majorité des routines qui donnent vie à notre chère machine, et à chaque nouvelle version du Workbench correspond un nouveau Kickstart.

Il tient dans un circuit de mémoire ROM figé sur la carte mère (sauf sur les Amiga 1000 où il était chargé dans une portion de mémoire qui lui était réservée), et seule une petite partie est chargée au démarrage depuis la disquette ou le disque dur.

On peut comparer en simplifiant le Kickstart Amiga au BIOS des PC, à la puissance un million: Kickstart contient d'office nos équivalents du PC Dos et Windoze (..bad bad pun..) par exemple.

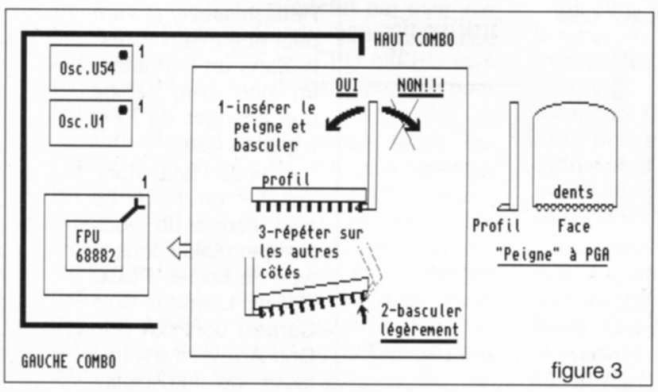


figure 3

Le gros problème avec de tels circuits ROM (Read Only Memory) est qu'ils sont **lents**.. lents... lents.... en tous cas bien plus lents que la RAM standard 16 bits de l'Amiga (CHIP ou FAST), elle-même bien plus lente que la RAM 32 bits des cartes accélératrices. D'où l'idée de **recopier** cette ROM Kickstart **dans la RAM 32 bits** pour une augmentation immédiate et impressionnante de la vitesse d'exécution de tout le système (car les routines du Kickstart sont incontournables et appelées par le système à chaque instant).

C'est ce que permet la MMU: des utilitaires genre CPU, SetCPU ou GvpCpuCtrl vont la programmer pour faire **croire** au système que le Kickstart est toujours dans la ROM, aux adresses mémoire d'origine, alors qu'il a bel et bien été copié dans la RAM 32 bits. Pour ce faire, il vous faut un **vrai** 68030, **pas** une version "éco", sauf pour....

Les heureux possesseurs de Combo G-Force SérieIII..

..qui ont plus de chance, car même en présence d'un CPU "éco" (68EC030), la carte Combo intègre **d'origine** une circuiterie complexe qui effectue cette relocalisation du Kickstart en RAM 32 bits, sans faire appel à aucune MMU. SysInfo est quand même un peu troublé par cela et affiche fièrement un "*MMU is ON*", même en présence d'un 68EC030.

Par contre, cet *artifice* matériel ne marche qu'avec le Kickstart, et, pour une utilisation sous Unix ou Gigamem par exemple, il faudra de toutes façons une vraie MMU en complément, donc un vrai 68030. Inutile donc de faire d'investissement dans un 68030 si aucun de vos logiciels n'utilise la MMU.

Turbo 68030 : réactivation de la MMU, version 1

- Réalisation: immédiate
- Coût: nul
- Cartes concernées: équipées d'un vrai 68030 mais SysInfo dit "MMU is OFF"

Problème: j'ai un 68030 mais aucun de mes logiciels ne reconnaît la MMU.

Solution: le 68030 possède une broche de désactivation **/MMUDIS** de sa MMU interne, souvent sous forme de jumper sur la carte accélératrice. Pour les Combo Série II et III, c'est le jumper **J3** (Série II: en bas vers le connecteur Amiga, Série III: en haut à droite entre le CPU et la RAM 32 bits).

MMU	Jumper J3
OFF	fermé (en place)
ON	ouvert (enlevé)

Si la MMU n'est pas reconnue, il y a de fortes chances pour que le jumper correspondant ne soit pas dans la bonne position. S'il l'est, c'est que le 68030 ou la carte accélératrice ont un autre problème.

Problème: j'ai un 68EC030 "éco", à quoi sert J3?

Solution: a priori, à rien du tout, mais laissez-le donc ouvert, au cas où..

Turbo 68030: remplacement du 68EC030, MMU version 2

- Réalisation: simple
- Coût: jusqu'à 1500 F
- Cartes concernées: équipées d'un 68EC030 monté sur support

La manipulation est **simple** en soi: il suffit de remplacer le 68EC030 par un 68030. Le **gros** problème est qu'un CPU coûte encore plus cher qu'un FPU: compter plus de 1000 F pour une version 50MHz. Si vous avez vraiment besoin d'une MMU, c'est à ce prix.

Comme pour le FPU, il vous faudra un CPU 68030 en boîtier PGA "fakir". Sa référence sera MC/XC68030RC<xx> ("RC" pour boitier céramique), où <xx> représente la fréquence maximale garantie en MHz (16/25/33/40/50).

Cette fois-ci, comme il s'agit d'un échange pur et simple sans accélération, il vous faudra prendre un modèle de fréquence **identique** au précédent. Ou bien, si vous comptez plus tard "booster" votre Combo, vous pouvez opter dès aujourd'hui pour un circuit de vitesse supérieure (qui de toute façon marchera sans problème à une vitesse inférieure) afin de ne pas avoir à en racheter un 2ème plus tard !

Il vous faudra ensuite procéder de la même manière que pour le FPU 68882, comme décrit plus haut :

- enlever le 68EC030 à l'aide de l'outil spécial en "L" ou bien d'une fourchette ou d'un petit tournevis, avec mille précautions
- insérer le 68030 dans le bon sens (broche 1 en bas à gauche face au FPU) dans son support
- appuyer **fortement** avec le pouce **bien au centre**, sans forcer inutilement
- ne pas oublier d'**enlever** le jumper **J3** pour valider la MMU
- rallumer l'Amiga

Vos programmes friands de MMU devraient désormais être comblés.

Turbo 68030: l'accélération, la théorie

- Réalisation: un peu plus complexe
- Coût: < 1500 F
- Gain en puissance: faible à 2x ou davantage
- Cartes concernées: toutes à priori

Cette fois-ci c'est le coeur du système, le CPU 68030 (ou EC030), que nous allons "booster" pour donner un sérieux coup de pouce à l'ensemble des performances du sytème, au lieu des seuls calculs en virgule flottante en ne touchant qu'au FPU.

Pour ce faire, nous procéderons comme pour le FPU, en changeant l'oscillateur U1 qui alimente le CPU puis le CPU lui-même. Mais nous allons nous heurter à **2 obstacles**:

- l'oscillateur d'origine U1 est soudé: il va falloir l'enlever à force pour le remplacer par un modèle plus rapide
- si vous n'avez pas déjà monté l'oscillateur secondaire U54, il va maintenant falloir le faire puisque CPU et FPU ne tourneront plus à la même vitesse, sauf si le nouveau CPU ira à la même vitesse que le FPU plus rapide que vous venez de monter, auquel cas ils pourront se partager U1! (je vous conseille de bien relire ça..)

Tout cela fait bien compliqué, un petit tableau récapitulatif s'impose voir ci-dessous:

Dans les cas 3/4/5 qui nous concernent à présent, il faudra troquer U1 contre un plus rapide. Comme il est soudé d'origine sur tous les modèles de Combo, un **dessoudage** s'impose, mais le matériel nécessaire coûte cher et tout le monde ne dispose pas d'un laboratoire complet chez soi. Aussi j'ai expérimenté une méthode genre *brutal deluxe* (façon Speedball) qui marche bien.

Turbo 68030: le remplacement de l'oscillateur U1 (1ère partie)

Comme matériel, il vous faudra :

- un oscillateur de la fréquence du nouveau CPU, tel que décrit auparavant
- un fer à souder de puissance **moyenne** (40W) avec une pane assez fine
- les grands classiques de la dernière fois: soudure (**fine**), tresse ou pompe à dessouder, petit tournevis plat (fin), pinces, etc..
- et l'incontournable testeur de continuité (tout multimètre possède cette fonction)

Et toujours à bannir ABSOLUMENT:

- les fers à souder genre chalumeau 100W, avec une pane grosse comme un doigt, qui feront fondre soudure et support

CPU	oscillateur U1	FPU	oscillateur U54
=> fait ou à faire			
origine	inchangé	origine	aucun
1=> configuration d'origine: jumper CN16 déjà en 2-3			
origine	inchangé	+ rapide	+ rapide, déjà monté
2=> FPU + rapide: jumper CN16 déjà en 1-2			
+ rapide	+ rapide à monter	origine	remonter l'original
3=> CPU plus rapide: monter nouveaux U1 et U54, CN16 en 1-2			
+ rapide	+ rapide à monter	+ rapide	+ rapide, déjà monté
4=> CPU et FPU + rapides, fréquences différentes : monter nouvel U1, CN16 déjà en 1-2			
+ rapide	+ rapide à monter	+ rapide	même fréq. que CPU
5=> CPU et FPU + rapides, mêmes fréquences: remplacer U1 par U54, CN16 en 2-3			

APPLIMATIC SA

décembre 1996 — **informatique** — *TVA suisse incluse, frais de port à rajouter demandez-nous une offre personnelle SVP* — **AMIGA - MAC - PC**

AMIGA technologies

AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

Offre spéciale !
AMIGA 4000 TOWER
68040, 25 MHZ
18 Mb RAM
Contrôleur SCSI2
disque dur 1.2 gigas
CD ROM 8-vitesses
pac complet de logiciels...
3800 FS/16500 FF

❑ *AMIGA 1200 SURFER,* disque dur 260 Mb, logiciels et modem 14400 **990 FS/4260 FF**

❑ *AMIGA 1200,* **Blizzard 1230 50 MHZ, 10 Mb RAM, disque dur 170 Mb version Applimatic 1240 FS/5390 FF**

❑ **AMIGA** *Q-Drive 1241,* CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

Disques durs amovibles

SYQUEST EZ 135
externe complet avec câbles SCSI et 1 cartouche de 135 Mb
280 FS/1100 FF

NOMAI 540 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches **135, 270 et 540 Mb** avec câbles et driver
490 FS/2000 FF

GRAVEUR de CD
YAMAHA CDR 102
4 vitesses lecteur
2 vitesses écriture
version SCSI externe
1090 FS/4750 FF

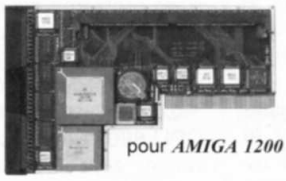
iomega jaz
Disque dur amovible
capacité: 1 giga
version externe
avec câbles et 1 cartouche
790 FS/3390 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

❑ **Disque CDR vide** pour graveur de CD ROM capacité 670 Mb datas/74 Min musique, vitesse d'enregistrement jusqu'à 6x **14.50 FS/65 FF**
dès 10 pièces **12 FS/50 FF**

Cartouches SyQuest®

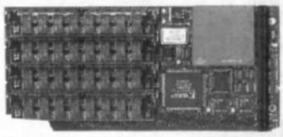
130 Mb	29 Fr/125 FF
270 Mb	85 Fr/390 FF
105 Mb	65 Fr/280 FF
88 ou 44 Mb	65 Fr/280 FF

Produits PHASE 5



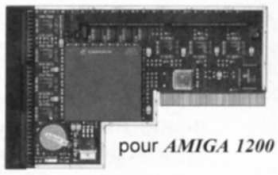
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ, extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
340 FS/1190 FF



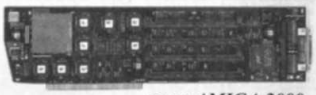
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*

CYBERSTORM MK2 040
CYBERSTORM MK2 060
68060 à 50 MHZ, extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel
740 FS/3160 FF
1350 FS/5800 FF



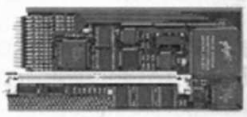
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1240 ERC
BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ, extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
590 FS/2560 FF
1190 FS/4490 FF



pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2040 ERC
BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ, extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
720 FS/3100 FF
1390 FS/5900 FF



SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
200 FS/860 FF

Disques durs

❑ **1.2 Gigas** SCSI2 Quantum 3.5" HH rapide **450 FS/1850 FF**

❑ **2.2 Gigas QUANTUM** SCSI2 3.5" HH **590 FS/2950 FF**

demandez-nous svp pour d'autres modèles

❑ **1.1 Gigas** ATA generic 3.5"HH rapide **295 FS/1300 FF**

❑ **1.1 Gigas** complet avec contrôleur et formaté pour A500 ou 2000 **490 FS/2490 FF**

❑ **2.2 Gigas pour AMIGA 4000** 10 ms **490 FS/2100 FF**

❑ **4.3 Gigas Quantum SCSI2 3.5" 10 ms 1390 FS/5900 FF**

❑ **350 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **240 FS/990 FF**

❑ **540 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **390 FS/1690 FF**

Nouveau ! ❑ **720 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **490 FS/2090 FF**

❑ **2.2 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **1090 FS/4690 FF**

Son

❑ **Carte son toccata** bits avec soft SAMPLITUD pro **590 FF/2490 F**

❑ **Carte son Maestro pr** 100% digital 16 bits avec so Amiga **590 FF/2490 F**

❑ **Home music kit, digital seur 8bits et logiciel pou Amiga 89 FF/350 FF**

Kickstart

❑ **ROM Switch** 1.3-2.0 ou 2. -3.1 A500, 2000 **39 Fr/159 F**

❑ **ROM 3.1** pour A500, 1200 2000,3000,4000 **120 Fr/480 F**

❑ **ROM 3.1** avec manuels e français dès **190 Fr/790 F**

UPGRADE SETPATCH + FASTFILESYSTEM (HD +4 gigas) demandez-nous svp !

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email: applimatic@fastnet.c
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

CD-ROM

- ❑ **CD ROM PANASONIC SCSI2** quadruple vitesse externe avec câbles **390 FS/1690 FF**
- ❑ **CD ROM TOSHIBA SCSI2** 4x, interne **260 FS/990 FF**
- ❑ **CD ROM 8x *A4000/1200*** interne avec driver **185 FS/790 FF**
- ❑ **CD ROM** double vitesse externe pour ***A1200*** av. câbles, driver+500 jeux **290 FS/1240 FF**
- ❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**
- ❑ **CD ROM ATAPI 10x**, interne pour A4000,1200 **220 FS/890 FF**
- ❑ **Changeur à 7 CD-ROM externe** SCSI, avec câbles (changement par logiciel) **290 FS/1290 FF**
- ❑ **Changeur à 4 CD-ROM interne** demi-hauteur rapide **390 FS/1600 FF**
- ❑ **GRAVEUR CD SCSI** interne 4R/2W av. 1CD **890 Fr/3790 FF**
- ❑ **Logiciel** pour graver **320 Fr/1390 FF**

Contrôleurs HD

- ❑ **Contrôleur SCSI2** pour Blizzard 1230/1260 **200 FS/820 FF**
- ❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2+ATbus** +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**
- ❑ **Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 169 FS/690 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire** ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Extensions mémoire

- ❑ **4 Mb A4000 60 FS/260 FF**
- ❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**
- ❑ **8 Mb 60 ns 100 FS/400 FF**

- ❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **160 FS/690 FF**
- ❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **300 FS/1290 FF**
- ❑ **2Mb A500 190 FS/800 FF**
- ❑ **1Mb A500 95 FS/400 FF**
- ❑ **512K A500 69 FS/290 FF**
- ❑ **Carte 2-8 Mb** pour Amiga 2000 av. 2 Mb **240 FS/1000 FF**
- ❑ **DKB Cobra 33 MHZ av. 4 Mb RAM** 32 bits, horloge, pour AMIGA 1200 **350 FS/1500 FF**
- ❑ **DKB Wildfire, contrôleur SCSI2 pour A2000 avec 4 Mb RAM 330 FS/1450 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A500/2000, platine av. Agnus 8375 et RAM **300 FS/1300 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A3000 TOWER **100 FS/400FF**
- ❑ **4 Mb GVP SIM RAM 60ns très rare 250 FS/1000FF**

- ❑ **2Mb** pour contrôleur GVP série II **80 FS/380 FF**
- ❑ **2Mb** pour contrôleur A2091 Commodore **120 FS/480 FF**

- ❑ ***DRACO* 68060 50 MHZ,** SCSI3, carte graphique Altais 4 Mb, CD ROM quadraspeed, 4 Mb RAM extensible 128 Mb,on board, avec AD-Pro, Morph plus, scanner driver, xipaint... **dès 4950 FS/21500 FF**
- ❑ ***DRACOMOTION Image et son, effets spéciaux 4x plus rapide* 2600 FS/10000 FF**
- ❑ **Module YUV pour *DRACO* 760 FS/3300 FF**
- ❑ **DEC-Alpha pour *DRACO* *demandez svp***

Cartes Graphiques

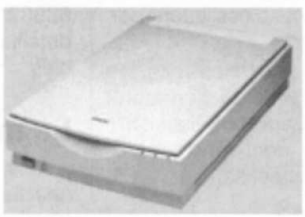
- ❑ **Cybervision** 64/3D, accélérateur graphique, 2 ou 4 Mb, pour *A1200T,A2000,A3000 ou A4000* 2Mb **490 FS/2090 FF** prix spécial 4Mb **590 FS/2560 FF**

Modul MPEG 250 FS/1000 FF

- ❑ **Scandoubler** A4000 pour brancher n'importe quel Moniteur SVGA sur votre Amiga 4000 **FS 365/FF1590**
- ❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **demandez svp**

Scanner

- ❑ **Scanner à plat Epson GT 5000 600 DPI, A4, technologie 3-pass SCSI av. câbles 750 FS/3260 FF**



- ❑ **Scanner à plat SCSI avec driver Amiga 590 FS/2600 FF**
- ❑ **Scanquix 3.0 DRIVER pour Scanner 159 FS/680 FF**

Digitaliseurs, video

- ❑ **V-Lab Y/C+comp.** digitaliseur en temps réel 24 bits externe pour tout *AMIGA* **650 FS/2790 FF**
- ❑ **V-Lab Motion,** enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, etc.. à partir de **1290 FS/5800 FF**
- ❑ **Scala VT 100** titrage version française par CIS **99 FS/390 FF**
- ❑ **Scala MM 400** titrage version CIS FR **390 FS/1490 FF**
- ❑ **Genlock Neptune/Sirius SVHS composite dès 1290 FS/5600 FF**
- ❑ **Genlock Composite et SVHS externe pour tout AMIGA 590FS/2490 FF**
- ❑ **Videodirektor** pour montage video **320Fr/1390 FF**
- ❑ **IV 24 GVP**, digitaliseur en temps réel, flikker-fixer et Genlock pour *A2000-3000-4000* **demandez**

Logiciels sur CD

- ❑ **AMINET set1 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set2 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set3 *4 cds*59 FS/250 FF**

- ❑ **AMINET** 9,10,11,12,13,14,15 **29 FS/99 FF**
- ❑ **Fred Fish 10 29 FS/99 FF**
- ❑ **Fresh fonts 20 FS/80 FF**
- ❑ **AMIGA TOOLS 4 39FS/160 FF**
- ❑ **Turbocalc V2.1 25 FS/99 FF**
- ❑ *AMIGA* developerCD **12 FS/49 FF**
- ❑ **Net News offline 22FS/95FF**
- ❑ **Megahits Bundle comprenant: 3.4,5 et 6 = 4 cds 59 FS/250 FF**
- ❑ **Meeting Perls 3 20 FS/80 FF**
- ❑ **Texture Gallery pour imagine ou Lightwave 89 FS/380 FF**
- ❑ **AUDIO Ressource Library- plus de 10000 fichiers 39 FS/160 FF**
- ❑ **Terra Sound Library 29 FS/125 FF**
- ❑ **Cliptomania , plus de 18000 images et fonts avec catalogue imprimé, pour PAO 89 FS/380 FF**
- ❑ **Autres cds demandez SVP**

Logiciels

- ❑ **Manuels Scala en français (traduction CIS) pour logiciel scala livré avec Magic-pac (AT) 79 FS/330 FF**
- ❑ **SCALA MM 400 version CIS complète 390 FS/1690 FF**
- ❑ **Upgrade SCALA MM400 version CIS (pour les possesseur de scala MM300 (AT) 220 FS/950 FF**
- ❑ **Pagestream 3.0 français P.A.O. 490 FS/2100 FF**
- ❑ **Finalcopy II en français, traitement de texte avec dictionnaire 119 FS/500 FF**
- ❑ **Turboprint PRO 4.1 ou 5.0, utilitaire d'impression+driver imprimante 129 FS/560 FF**
- ❑ **iBROWSE pour surfer sur INTERNET 69 FS/290 FF**

Moniteurs

- ❑ **MONITEUR 1438** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **490 FS/2090 FF**
- ❑ **MONITEUR 1538** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **590 FS/2560 FF**
- ❑ **MONITEUR 1764** multisync 17 pouces 1024x768 - 15-82 KHZ, 120 HZ, the best ... **1490 FS/6490 FF**
- ❑ **MONITEUR Targa 17 "** 1024x768, 82 KHZ,menu on-screen pour tout Amiga avec flikker-fixer ou carte graphique **890 FS/3800 FF**
- ❑ **MONITEUR CTX 20",** 2 entrées commutables, 31-84 KHZ 1600x1200 **2000 FS/8690 FF**

Emulateurs

- ❑ **EMPLANT PRO** mise à jour pour anc. cartes **99 FF/400 FF**
- ❑ **EMPLANT 1200** émulation MAC pour n'importe quel Amiga 1200 **150 FS/600 FF**

Divers

- ❑ **Souris AMIGA39 FS/165 FF**
- ❑ **Joystick pour Amiga divers modèles dès 35 FS/149 FF**
- ❑ **Adaptateur Moniteur 15/23 ou 23/15 35 FS/149 FF**
- ❑ **Clavier pour *A2000/ 3000/4000* 135 FS/590 FF**
- ❑ **Adaptateur clavier PC *A1200/2-3-4000* 89 FS/380 FF**
- ❑ **Alimentation 200 W très puissante, pour A500/1200 3 connecteurs 120 FS/490 FF**
- ❑ **Alimentation éch. *A2000/ 3000/4000* 190 FS/820 FF**
- ❑ **Wacom Artpad2 Tablette graphique A6 avec stylo à pression variable pour tout Amiga 260 FS/1090 FF**
- ❑ **Superbuster 011 pour Amiga 3000 ou 4000 (indispensable pour cartes graphiques 65 FS/280 FF**
- ❑ **RAMSEY 07 100 FS/400 FF**
- ❑ **IC 8520 CIA 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8520 PLCC 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8375 Agnus 1 Mb Chip RAM A500/2000 80 FS/330 FF**
- ❑ **Kit Adaptateur HD/CD 3.5/2.5" av. câbles et pour 600/1200 (4x) 69 FS/290 FF**
- ❑ **Modem externe 28800 Bds/fax avec soft+câbles Amiga 290 FS /1250 FF**
- ❑ **Modem/FAX externe 14400 Bds 129 FS/560 FF**
- ❑ **COMMUNICATOR-III connecte CD32 sur Amiga 1200 129 FS/590 FF**
- ❑ **Copro 68882 50 MHZ PGA pour Blizzard 1230, Cobra ou GVP 1230 190 FS/800 FF**

téléphonez-nous SVP

Imprimantes

- ❑ **Epson STYLUS color 200** 720 DPI **348 FF/1490 FF**

- ❑ **Epson STYLUS color 500** 720 DPI, nouveau modèle env. 2x plus rapide **590 FF/2100 FF**
- ❑ **Epson STYLUS COLOR 1500 A2 1690 FS/7360 FF**
- ❑ **Texas instruments micro-laser pro** 8 Pages/Minute postscript, 2 bacs de papier 65 polices **1490 FF/6490 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email: applimatic@fastnet.ch
Téléphone: France: 1941-21-9314031 FAX 1941-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

avec de jolies volutes de fumée en prime

• de la soudure trop grosse qui complétera le tableau en noyant plusieurs points de soudure ensemble à votre grand dam

Vous sortez la Combo de votre Amiga, et la posez à plat devant vous, côté composants, couvercle de blindage enlevé, CPU et FPU bien visibles en haut à gauche:

- repérez l'oscillateur U1 à enlever (voir dessin)

- insérez le tournevis plat à droite, **entre** le boitier métallique de l'oscillateur et le circuit imprimé

- faites levier sur le tournevis, en le poussant vers le circuit imprimé; ce faisant, vous exercez une pression verticale sur l'oscillateur qui va se soulever alors que ses broches, toujours soudées, restent en place: la destruction a commencé.

- faites levier **au maximum** du côté droit, puis recommencez du côté **gauche** le long du rail métallique de blindage

- une fois l'oscillateur soulevé (même légèrement) sur toute sa longueur, recommencez du côté droit en enfonçant le tournevis le plus loin possible sous l'oscillateur; cette fois-ci, vous devriez pratiquement l'extraire en entier, moins ses 2 pattes de droite, toujours soudées

- répétez le processus jusqu'à pouvoir enlever le boîtier métallique complet, soit par la force du tournevis seul, soit en coupant les pattes au ras du boitier (voir figure4).

Voilà! Le plus dur est fait, mais l'oscillateur d'origine a vu ses pattes arrachées, donc il est bon pour la poubelle. Ayez une pensée émue pour lui, il aura bien servi le bougre.

Turbo 68030: le soudage du nouvel oscillateur U1 (2ème partie)

Vous avez maintenant un emplacement U1 vide, avec les restes des 4 pattes métalliques ayant appartenues à feu l'ancien oscillateur. Il faut maintenant les enlever pour déboucher les trous, en procédant pour chaque patte comme suit:

- pincez fermement le reste de patte avec une pince plate à bec fin, et maintenez

- retournez la carte côté soudures (en tenant toujours la pince!) et appliquez le fer à souder sur l'ilôt correspondant pendant quelques secondes

- la soudure fond, libérant la patte que vous arrachez avec la pince d'un coup sec

Une fois la patte enlevée, il y a une chance pour que l'ancienne soudure ne soit pas partie avec, laissant un pâté dans le trou. Il vous faut d'abord **déboucher** chaque trou avec le fer et soit la tresse de cuivre (facile), soit la pompe à dessouder.

Pour la tresse, appliquez-la contre la soudure puis appuyez fortement le fer dessus pendant quelques secondes: la soudure fond est absorbée par la tresse. Pour la pompe, commencez par appliquer le fer puis une fois la soudure fondue, approchez la pompe et appuyez sur le bouton: la soudure liquide est aspirée par le vide.

Dans un cas comme dans l'autre, répétez alternativement côté soudures puis composants, jusqu'à ce que chaque trou soit correctement débouché. Il est possible que vous ayez à le faire plusieurs fois si l'ancienne soudure s'avère coriace, mais **ne chauffez jamais exagérément** sinon il y a risque d'endommager le circuit imprimé de manière irréversible (piste décollée, court-circuit interne...).

Une fois les 4 trous débouchés, repérez la broche 1, qui est dans le **même** sens que l'oscillateur secondaire U54 et, de plus, repérée par son ilôt carré côté soudures. Insérez puis soudez soit le nouvel oscillateur, soit un support adapté, fortement conseillé pour éviter tout dommage à l'oscillateur lui-même (surtout si vous le surchauffez ou le soudez par mégarde à l'envers) et facilitez les éventuels changements d'oscillateur par la suite, on ne sait jamais.

Un tel support d'oscillateur n'est pas introuvable, mais il est si facile de s'en fabriquer un avec un banal support de circuit intégré tulipe à 14 broches, dont vous coupez ou extrayez, toutes les pattes, sauf les 4 extrêmes (voir figure 5):

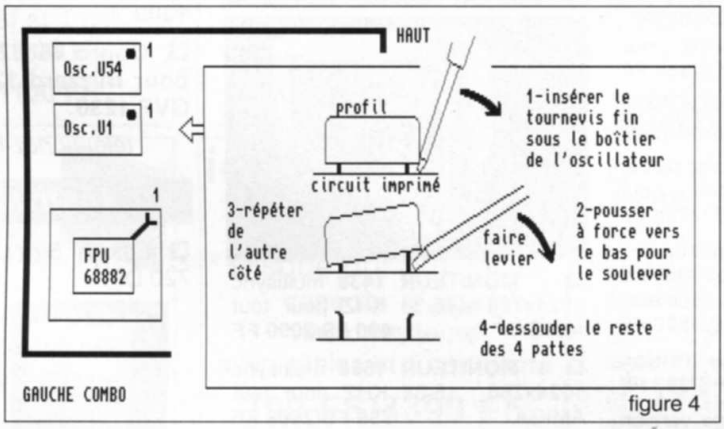


figure 4

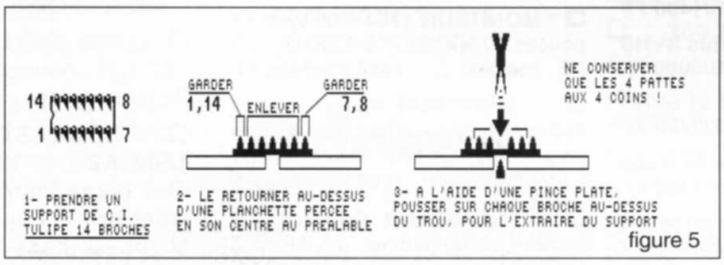


figure 5

Si vous avez opté pour le support, insérez enfin l'oscillateur dans le **bon** sens, et c'est terminé.

Turbo 68030: le nouveau 68030 plus rapide (3ème partie)

Le plus facile reste à faire. Remplacez l'ancien 68EC030 ou 68030 par le nouveau plus rapide, comme décrit plus haut ("MMU, version 2"), dans le bon sens, broche 1 **en bas à gauche** donc. Vérifiez que **J3** valide bien la MMU.

Si le FPU avait aussi été changé par un modèle plus rapide et de même fréquence que le CPU, vous pouvez vous passer de 2ème oscillateur U54, donc vous enlevez U54 et replacez le jumper CN16 en position **2-3**.

Si les fréquences du CPU et du FPU sont différentes, le 2ème oscillateur U54 de fréquence appropriée **doit** être installé pour le FPU, et le jumper CN16 placé sur **1-2**. Référez-vous au tableau récapitulatif trois chapitres plus haut.

Pour vous éviter tout plantage intempestif, il reste encore quelques jumpers à positionner selon la fréquence du nouveau 68030:

Fréquence Osc. U1	J13	CN8	..d'origine sur Combo
<= 33MHz	OFF	1-2 *haut*	325
> 33MHz	ON	2-3 *bas*	340, 350

J13 se trouve à **droite** du CPU, hors de l'enceinte blindée, tandis que CN8 se trouve **entre** FPU et CPU, à droite de CN16.

Et voilà ! Si votre Amiga refuse de démarrer, référez-vous au paragraphe "Turbo 68882: mise en route" pour une check-list détaillée des sources de problèmes possibles.

Le mot de la fin

Ainsi parée, votre Combo vous procurera un plaisir encore accru, surtout en cas d'utilisation de programmes de traitement d'images, particulièrement gourmands en puissance CPU et FPU.

J'ai personnellement réalisé la totalité des opérations ci-dessus. Possesseur d'une Combo 325 d'occase livrée avec un FPU flambé et un CPU *éco* (tous deux à 25MHz), j'ai maintenant un FPU à 50MHz et un vrai 68030 à 33MHz qui cohabitent à merveille, comme en témoigne l'illustration: voir photo en début d'article) qui a été prise hélas quelques jours *avant* que je ne "gonfle" mon 68030/33 à 40MHz, avec succès !

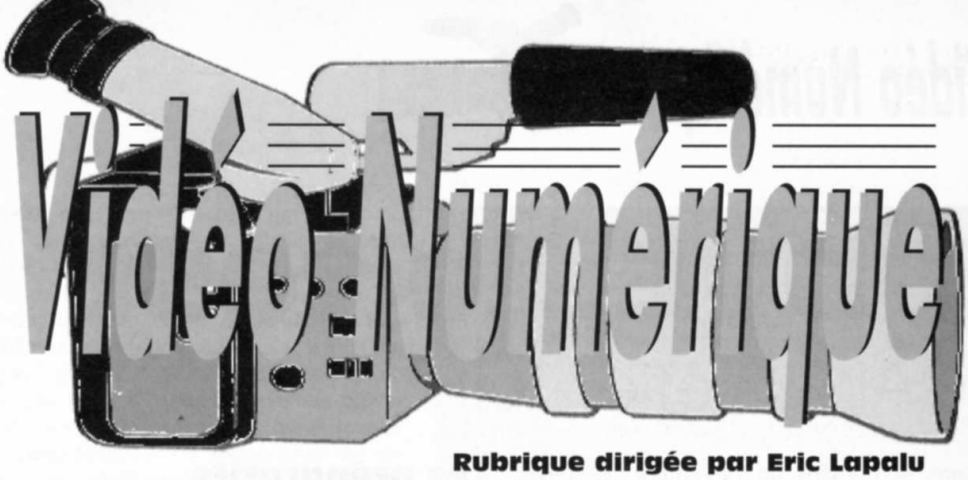
Dans un prochain article, j'espère pouvoir aborder l'ensemble des jumpers de la carte et leur position exacte, source de tous les maux, ainsi que l'installation de la fameuse Guru ROM et d'autres petites choses.

P-chan

Ni l'auteur ni le journal ne pourront être tenus pour responsable des dégâts éventuels causés sur votre matériel. Soyez prudent, une mauvaise manipulation peut causer des dégâts irréversibles sur votre machine.

DERNIERE MINUTE: VOIRE COMMENTAIRES SUPPLEMENTAIRES DE PJANIN PAGE 11

Au sommaire:
XDVE
Thierry Lamblot
Converter Pro
Eric Lapalu
Décodeur SMD100
Bernard Tokatlian



Rubrique dirigée par Eric Lapalu

EDITORIAL

Une bonne nouvelle pour les utilisateurs de Windows 95! Dorénavant il leur sera possible de disposer de plus de 2 giga (pour rappel l'Amiga gère 4Go depuis bientôt 10 ans!) mais, car il y'a toujours un "mais", sur PC le débit des disques durs s'en trouverait fortement amoindri (un test est en cours). Michel, médisant comme à son habitude, ne se dit pas vraiment surpris, il a d'ailleurs fait l'acquisition depuis peu d'un PC. Cette machine est utilisé pour ce qu'il appelle les "basses taches" et est caché sous une table, branché en esclave de L'Amiga (bien que, pour les jeux...). Curieusement depuis cet achat il est en train de ressembler au "capitaine Addock" (on ne sait pourquoi il n'arrête pas de jurer!). Ce mois-ci, vous pourrez découvrir le test de X-DVE démontrant, si cela était encore nécessaire, les capacités vidéo de l'Amiga, même avec des logiciels inférieurs à 1000F. Nous commençons à recevoir des courriers de vidéastes/amigaïstes (continuez à nous écrire, cela est encourageant). Pour répondre à Jean-Marc Noyelle et concernant le suspense qui perdure depuis quelques mois sur Vidéo EDIT PLUG, ce test devrait enfin être réalisé pour le mois prochain. Concernant la VX 9000, nous aurons un test courant février ce qui nous permettra de développer plus en détail la partie audio.

News vidéo

Grand public

Accessoire SONY VX9000

Un nouvel accessoire est proposé pour cette caméra. Le NPA 10000 est un support de batterie permettant de recevoir jusqu'à trois batteries nps 930 ou NPS730. Hormis l'avantage indéniable d'augmenter la durée d'utilisation de la caméra, cet accessoire permet aussi de rééquilibrer la caméra vers l'arrière. Tarif: 950F. Autre accessoire fort pratique, le dc515/dcv615a offre quant à lui la possibilité de recharge de la batterie ou d'alimenter la caméra via une source 12 volts (allume cigare, ceinture de batterie ou batterie np1). prix Nc.

JVC: réponse du loup à la bergère

JVC annonce un remplaçant au JVC GR-*DV1. Ce modèle intègre un moniteur couleur mais semble t-il aucune sortie numérique. Il n'est pour le moment distribué que sur le marché JAPONAIS.

News Multimédia

CIS: solde d'hiver

La société Cis nous informe qu'elle effectue actuellement de nombreuses soldes sur des périphériques vidéo AMIGA (dans la limite des stocks disponibles); à titre d'exemple, une carte IV24 s'est vendue récemment à moins de 5000 Fr. Pour tout renseignement tel: 05 57 891 140. ■

GENLOCK AMIGA

La société AGMO propose deux nouveaux genlocks:

Le L1500 devrait rendre de nombreux service au vidéastes peu fortunés ou désireux de ne pas trop investir dans ce type d'interface puisqu'il est proposé à 1750F. Equipé d'entrée/sortie PAL composite, il dispose d'un circuit de synchronisation interne (permettant ainsi l'utilisation des pauses magnétoscope) et est équipé de curseurs pour les fondus aux noirs.

Le L2000 est conçu sur la même base que le L1500 mais il dispose en plus d'une connectique YC. Prix 2990F ■

TVPAINT Animation (version PC)

Elle est disponible chez CIS. Cette palette graphique intègre dorénavant la possibilité de réaliser des animations au format AVI. Parmi les nouvelles fonctions (car elles sont nombreuses) on trouve le TIME Stretching qui permet la réalisation de ralenti ou le key framer qui permet de tracer à la souris le déplacement d'un texte. Prix annoncé: 9900FHT. ■

DRACO news

Le boîtier de commande draco jog shuttle est disponible ■

Les disques durs mettent le "turbo"

Les constructeurs de disques durs ont décidé de relancer la course au tour minute. Seagate par exemple, annonce pour son nouveau disque Cheetah (Guépard) 10000 tours/minute. Ce disque devrait être disponible en version 4,55 et 9,1Go et autoriser un débit théorique de 16,8 Mo/s (caractéristique qui devrait intéresser les vidéastes). De son côté, Maxtor annonce un disque dur EIDE dont le débit serait supérieur à 16,7 Mo (les disques durs SCSI n'ont qu'à bien se tenir) et cela, grâce à l'utilisation d'un processeur DSP de chez TEXAS INSTRUMENTS. ■

▲

▲

DVC

Samsung le "Sony Coréen" entre dans la course au numérique. A la surprise générale ce constructeur devrait mettre en vente courant 1997 un caméscope à base de DV, le SVD100 (si son nom n'a pas changé entre temps) devrait disposer d'un Zoom optique 12* et d'un zoom numérique 24* ainsi que d'un viseur couleur. Prix annoncé, aux alentours de 15000F.

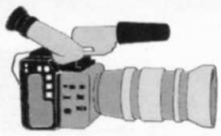
Institutionnel

SONY 327 à la retraite

Après avoir rendu de bons et loyaux services, la 327 AP est remplacée par la 327BP. Cette nouvelle tête de caméra est équipée d'un nouveau capteur power HAD améliorant la réduction du SMEAR. D'autre part, PK dispose d'un nouvel objectif Fujinon 14x.

Appel à la population...

Comme nous l'avions fait il y a 4 mois nous réitérons notre appel à témoignage concernant les vidéastes amateurs ou professionnels (particuliers, associations ou structures professionnelles) qui utilisent un ordinateur pour leurs réalisations vidéos (titrage, montage off line ou on line). Les heureux "élus" recevront un abonnement d'un an à AmigaNews.



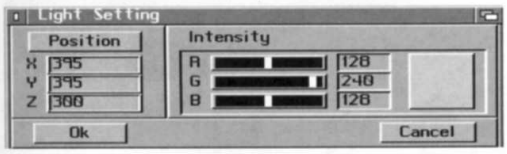
X-DVE: le test

SCALA méfie -toi!

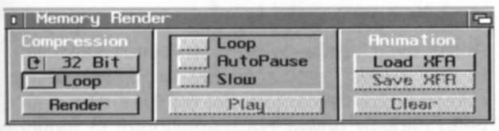
Dans le numéro de novembre, j'espère vous avoir mis l'eau à la bouche en vous présentant assez brièvement X-DVE 2.50. Ce mois ci, mon propos sera différent puisque nous allons nous livrer ensemble à un test complet de ce logiciel. A la fin de cet article, je pense que vous vous serez fait une opinion très précise de ce produit. C'est du moins mon objectif aujourd'hui.

J'ai réalisé ce test sur un Amiga 4000/40 cadencé à 25 Mhz, équipé de 18 Mo de Ram, de la Rom 3.1 et d'une carte Picasso2, le tout connecté à un écran Multisync acceptant les modes Amiga et Picasso. L'utilisation de l'O.S2x ou versions supérieures est indispensable. La carte graphique optionnelle ne sert qu'à améliorer votre confort visuel dans l'éditeur, les previews et les animations étant toujours jouées en Pal (vidéo oblige).

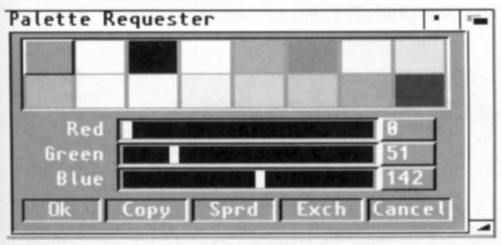
L'installation du programme s'effectue grâce au désormais célèbre et incontournable "Installer" de feu Commodore; l'ensemble occupe environ 5 Mo sur votre disque dur. Le "package" est relativement complet puisqu'il comprend: le programme X-DVE, des brosses et brosses-anims prêtes à l'emploi, les répertoires frames, scripts et XFA où vous stockerez toutes vos créations et le répertoire "Utils" qui contient des utilitaires fort pratiques à utiliser en complément du programme principal. Nous reviendrons sur ces utilitaires un peu plus tard. Le prix: 995F, distribué par Vitepro.



Lumière



Memory Render



Palette

Les préparatifs

Vous devez choisir le mode d'écran à utiliser dans le sous menu "prf" et adapter les différents réglages au projet souhaité dans le sous menu "new" toujours dans le menu "projet". A ce stade vous sélectionnerez la résolution de l'écran (basse résolution, haute résolution ou super haute résolution), la taille de l'écran, l'overscan et le nombre de couleurs souhaitées (jusqu'à 256 couleurs).

L'éditeur: c'est maintenant que va prendre corps petit à petit votre projet puisque vous allez déterminer les différents éléments qui vont le composer. Vous avez le choix entre le texte, les brosses, les brosses anims et deux nouveaux types d'objets : les "brosses multiples" (multi-Brush Object) et les champs étoilés (StarField Object)). Après avoir cliqué sur la touche "Insère" (Ins) vous avez alors la possibilité d'éditer votre objet en réglant ses différents paramètres. Nous allons prendre un exemple concret; le concept n'en sera que plus simple à comprendre.

Création d'un script

Après avoir réglé nos préférences en haute résolution, oversan, en 32 couleurs, nous cliquons sur "Text" afin de créer un objet de type texte. Dans le requester apparu, nous sélectionnons une police (Gill.font en 57 par exemple). Entrons un texte dans le champ prévu à cet effet ("l'Amiga à la croisée des chemins" par exemple). Le signe "" indique au logiciel que l'on doit aller à la ligne. A la façon d'un traitement de texte, vous pouvez à votre guise entrer un texte en italique ou souligné. Vous déterminerez l'espacement des caractères, la couleur de votre texte parmi la palette à votre disposition et grâce à la fonction "attributs" (Attr) vous affecterez une ombre ou un effet 3D, un biseau à votre texte. Bien entendu, la direction et l'importance de l'effet sont entièrement paramétrable (importance, direction..etc.). A ce stade, vous avez également la possibilité d'ajouter un fond de couleur à votre texte. A tous moments vous pouvez visualiser l'avancement de votre projet en cliquant sur la touche "show". On appréciera la richesse des possibilités offertes par le logiciel dans l'éditeur de texte. Le reste est pas mal non plus comme vous allez le constater maintenant. Vous faites OK dans l'éditeur de texte et vous vous retrouvez dans l'écran principal. Avant de passer à autre chose, il est bon de savoir qu'il vous est possible de copier ou éliminer l'événement actif de votre script en cliquant sur "rep" ou "del".

De la même façon que nous venons de créer un objet de type "texte", vous pouvez très facilement créer d'autres objets : brosses ou brosses-anims... etc. Il suffit de cliquer dans la cellule cyclique de façon à faire défiler le type d'objet désiré puis de faire insère 'Ins". A chaque fois, un requester vous permet d'éditer et préparer vos objets. Il vous faut créer et paramétrer vos "événements les un après les autres : textes, brosses, brosses-anims, etc.. Un double-clic sur un objet suffit pour rappeler son éditeur et modifier éventuellement les choix. Pour cet article, j'ai créé un script avec 5 textes et une brosse (un billet de 50000 lires ; j'espère que ce ne sera pas là l'enchère finale pour le rachat de l'Amiga).

La gestion des effets

Nous débutons là la partie la plus intéressante et la plus créatrice des opérations et c'est à cet instant que vous allez faire parler votre talent. Si ce n'est pas déjà fait vous devez mettre un peu d'ordre dans votre script en plaçant vos différents événements dans l'ordre de leur déroulement. Ce n'est pas une obligation mais tellement plus pratique pour la suite. Vous allez ensuite donner vie à vos différents objets. Vous devez effectuer un double-clic pour vous retrouver dans "l'objet setup". C'est ici que vous indiquez le "train de vie" de votre objet. Dans un petit requester appelé "frames", vous indiquez à quelle image il apparaît, la durée de l'effet "in", la durée de la "pause" et la durée de l'effet "out". Au fur et à mesure que vous entrez vos valeurs, le logiciel totalise et affiche la "durée" de vie de votre objet en secondes (à raison de 50 images par secondes s'il vous plaît). Vous devez maintenant choisir les effets d'apparition (in) et de disparition (out) de votre objet. Vous n'aurez que l'embarras du choix tant la panoplie est impressionnante: 4 types d'effets. Tout d'abord les effets 3D que vous paramètrerez soit en entrant des valeurs soit en faisant directement vos essais sur un écran de preview à la souris. J'apprécie beaucoup cette deuxième solution puisque vous pouvez déplacer sur les deux axes et même effectuer les rotations sur les 3 axes. C'est un des points forts du logiciel que de permettre plusieurs méthodes pour effectuer ce type de réglages. Ce peut être aussi un excellent apprentissage pour les personnes qui souhaitent se familiariser avec la 3D (on a toujours les coordonnées à l'écran).

Un second type d'effet bien connu des vidéastes puisqu'il s'agit des effets "slide". Le programme en compte une soixantaine et non pas 10 comme je vous l'avais indiqué dans l'article précédent (N°95). Si vous ne trouvez pas votre bonheur vous aurez recours aux effets "Wind". Autant vous dire qu'à ce niveau ça déménage car c'est un vent de tempête qui s'abat le plus souvent sur vos logos ou brosses (explosions, vagues et effets en tous genres).

Vous pouvez absolument tout paramétrer : de la taille des morceaux à leur sens de rotation. Il existe près de 90 effets de ce type ; en modifiant les paramètres, je vous laisse imaginer les possibilités offertes. J'en finirai avec les effets en vous disant que si jusqu'à présent vous n'avez pas trouvé votre bonheur, il vous reste encore les 40 effets "Warp". Tous

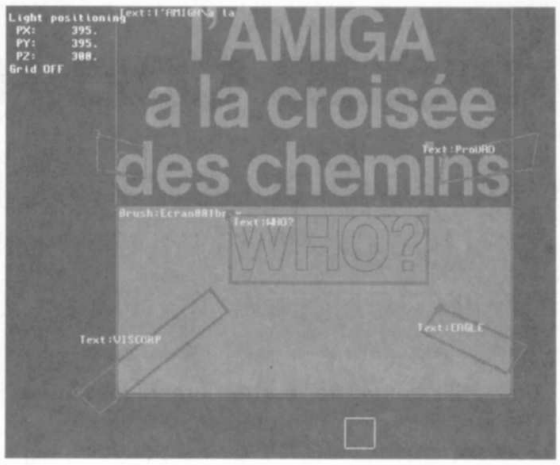
les styles de "tourner de page" vous sont permis et vous écomiseront éventuellement les réglages des effets 3D. Vous avez réglé les effets d'entrée et de sortie, alors il ne vous reste plus qu'à régler la "pause" : c'est la position de votre objet sur l'écran durant la période que vous avez indiquée tout à l'heure dans le requester "frame". Vous pouvez même faire subir une rotation à votre objet si vous ne souhaitez pas qu'il reste parallèle au plan de l'écran durant son immobilisation. Il vous est même possible d'affecter votre logo par l'ajout d'un éclairage. Une fonction preview vous permet de rejouer l'événement ainsi paramétré.

Le rendu

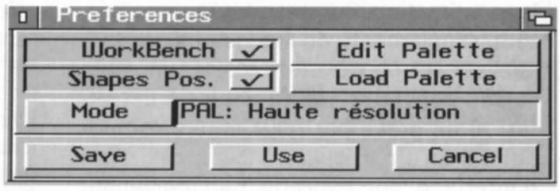
Vous avez tout réglé? Parfait. Le meilleur reste à venir. Vous voilà revenu dans l'éditeur de X-DVE. Vous avez la possibilité d'effectuer un preview; ne vous en privez pas. X- DVE vous offre même une représentation graphique du script et où vous avez encore la possibilité d'apporter la touche finale à votre script. (voir illustrations). Vous n'oublierez pas de sauver le script pour une réutilisation ultérieure. Il faudra penser à modifier son script si on modifie la hiérarchie du disque dur. Tout est Ok et vous allez maintenant lancer le calcul. Vous pouvez au choix générer des images que vous reprendrez ensuite pour en faire une animation ou alors calculer directement l'animation en Ram en 16 bits ou 32 bits et que vous sauverez au format XFA. Le calcul est très rapide mais une machine puissante est toutefois plus que conseillée. Les temps de calculs voire de preview sont notablement rallongés lors de l'utilisation d'effets provoquant une parcellisation de l'image (explosion par exemple). Il a fallu environ 12 minutes à mon A4000 pour calculer l'animation ici détaillée et comptant environ 250 images mais comprenant de nombreux effets de type explosion. Cette animation pèse environ 1,7 Mo sur mon disque dur.

Les utilitaires

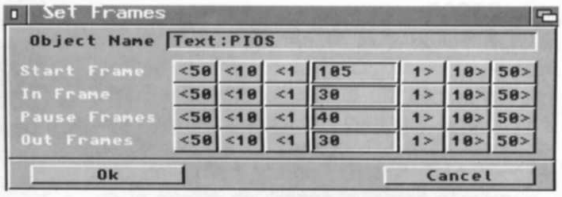
A quoi servirait le meilleur logiciel s'il n'y avait aucun utilitaire qui utilise les projets réalisés par lui. X-DVE est vendu avec XFAPlay permettant de rejouer les animations au format Extra Fast Animation (XFA). Très pratique à genlocker puisqu'un click de souris permet le démarrage de l'animation sur un écran vide. Un autre programme est fourni et en comblera plus d'un: il s'agit de XFA-Util. Je n'ai pas eu le temps hélas de l'utiliser mais notons au passage qu'il peut être interfacé avec AD-Pro ou ImageFX. Il permet les transferts suivants: IFF Frames =>XFA Anim, IFF Anim => XFA Anim, XFA => IFF Frames. Voila qui est assez complet.



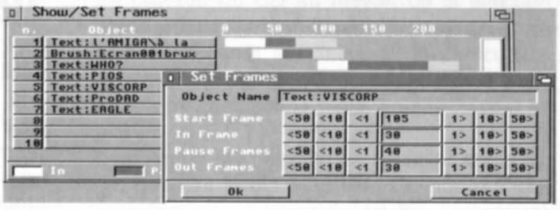
Preview lampe



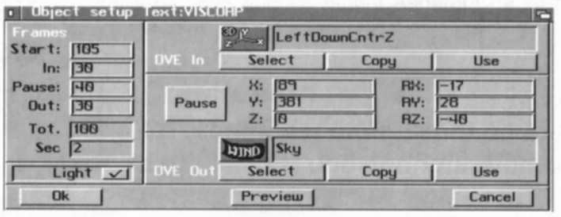
Preference



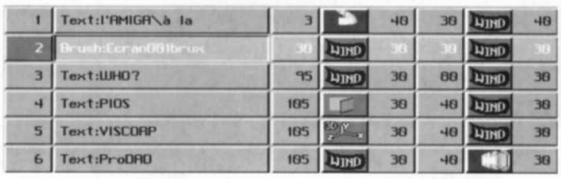
Représentation graphique objet



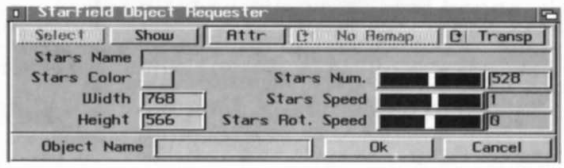
Représentation graphique Scrit



Réglage effets



Script article



Start requester

Conclusion

Par sa facilité de mise en oeuvre, la qualité des animations produites, la qualité de l'interface, l'imposante palette d'effets, je peux dire que ce logiciel est un petit bijou qui comblera les vidéastes exigeants ou amateurs de présentations fluides. J'ai constaté un petit bug au niveau des preview dont il n'est pas toujours facile de s'échapper à moins d'en attendre vraiment la fin. On pourrait aussi rêver d'un lissage aussi parfait que Broadcast Titler mais est-ce vraiment possible sans ralentir l'ensemble? Il faut noter qu'il est également possible d'utiliser des bosses anims et des champs étoilés. Vous pouvez ainsi faire apparaitre vos logos au travers d'étoiles tout en gardant le contrôle du ciel (nombre, couleur, rotation et vitesse de déplacement des astres). Il est normalement possible de charger des séquences d'images dans un script mais je ne suis hélas pas parvenu à en charger plus d'une. Pour conclure je suis assez impatient de voir la prochaine version de ce programme, celle-ci étant déjà presque parfaite. Je serais presque tenté de dire qu'intégrer la gestion du son et quelques petites choses ClassX pourrait bien venir damner le pion à Scala Multimédia tant ce programme est complet et remarquable. Grâce à ce programme et bien d'autres encore (Adorage, Clarissa..etc.), l'Amiga prouve une fois de plus qu'il demeure la machine dédiée aux applications vidéo pour peu que l'on demeure en montage analogique. Mais ce type de programme constitue déjà une passerelle vers le virtuel puisque rien n'empêche de reprendre les séquences produites par X-DVE en montage virtuel sous MovieShop par exemple...

Thierry LAMBLOT

Vidéo Converter Pro

Une solution de codage vidéo peux coûteuse pour les utilisateurs de cartes graphiques

Les utilisateurs de cartes graphiques (Retina, Picasso ou autre) se trouvent souvent frustrés du fait de ne pouvoir enregistrer directement leur image ou leur animation sur magnétoscope, ou, tout simplement, de ne pouvoir les visualiser sur un écran de télévision. Si le "vidéo converter" a été conçu à cet effet, il ne grève par pour autant le budget d'un particulier, car ce type d'interface qui avoisine habituellement les 10000F, est ici proposée à moins de 2000F.

Déballage

Si l'emballage laisse imaginer un boîtier de la taille d'un lecteur de disquette 5/4, on découvre en fait un petit boîtier aux formes arrondies de la taille d'un boîtier de CD et de l'épaisseur d'un paquet de cigarettes. Agréable surprise, le constructeur a prévu la "câblerie" nécessaire pour le connecter aux diffèrents périphériques vidéo. On découvre ainsi des connecteurs cinch, YC, Péritel et une sortie VGA, plus une alimentation. Comme vous l'aurez sûrement deviné ce boîtier ne dispose pas de sortie SECAM et fonctionne donc en PAL, ce qui actuellement n'est plus vraiment un problème car tous les magnétoscopes vendus dans le commerce dispose du PAL/SECAM. Si la documentation peut sembler un peu légère, elle contient l'indispensable, car, hormis les trois réglages et la connexion aux différents périphériques, il n'y avait pas de quoi "faire un roman".

Utilisation

Ce boîtier peut s'utiliser de deux manières. Soit il sera utilisé pour l'enregistrement vidéo via ses sorties vidéo/composites ou YC (SVHS/Hi8), soit pour la visualisation sur un écran télévision (21") ou, pour les plus riches, sur un vidéo-projecteur, via ses sorties RVB 15khz. Une fois connecté à tous ses périphériques, nous allons voir ce que "crache" ce boîtier.

Qualité vidéo

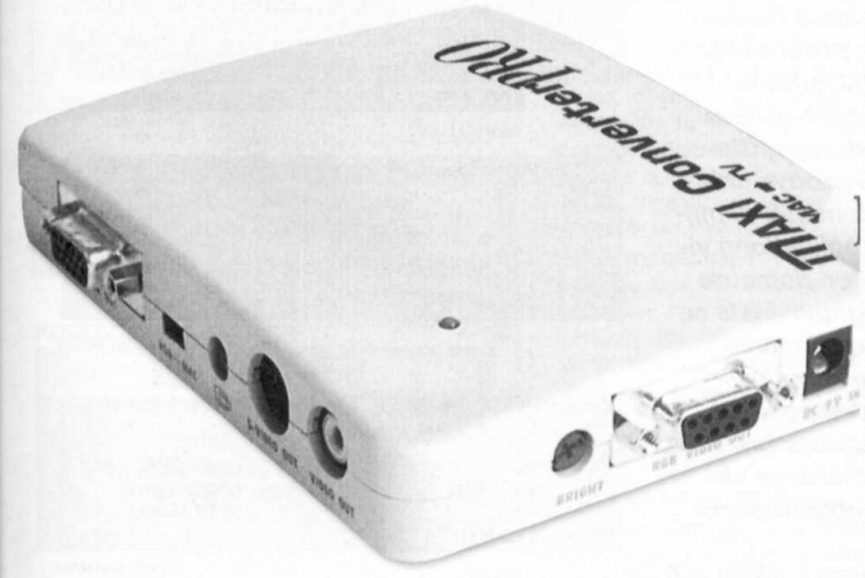
La carte paramètrée en 800/600 31 KHz, une mire de test est envoyée, et, surprise, le signal composite en sortie est stable. Il n'y a pratiquement aucun "jitter" et une chroma qui ne dérive pratiquement pas, laissant supposer que l'électronique interne du VIDEO CONVERTER dispose d'une mémoire de trame, jouant le rôle d'un "micro" TBC façon SONY V5000 (confirmé lors de la réinitialision du micro puisque l'image est conservée à l écran avant redémarrage). Utilisé sur une télévision en RVB via le Péritel, on obtient un signal exempt de tout défaut de chroma, de la même manière que sur la sortie RVB Amiga. Par contre, le classique tremblement de l'entrelacement vidéo, si il est présent, est ici fortement atténué (merci à la mémoire de trame).

Résolution

Le convertisseur supporte un mode 800*600 mais il ne laisse passer que du 800/508. Cette limitation due à la taille de la mémoire de trame (512Ko), impose un compromis résolution/couleur. Le vidéaste pourra trouver cette restriction quelque peu gênante, car il ne pourra disposer du plein écran en horizontal. Malgré tout, bon nombre de cartes Amiga permettent un choix dans les résolutions. Le choix pourra s'effectuer sur un classique 720/506, de façon à éviter qu'une partie de l'image ne soit pas affichée.

Couleur

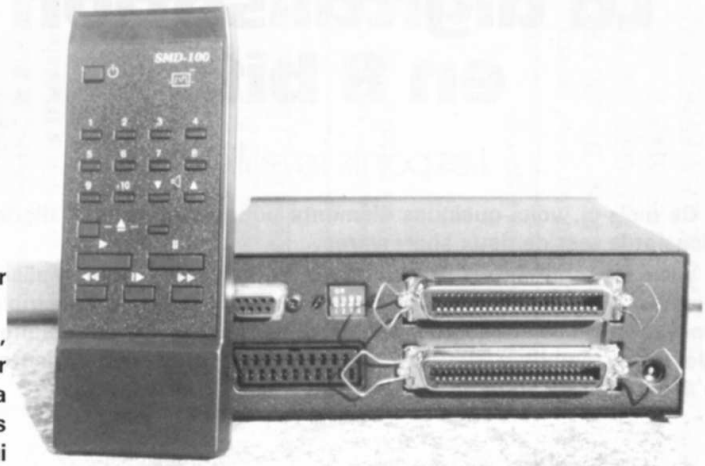
Ici, nous touchons un des points faibles de ce "type" de codeur car, si comme je le disais plus haut, le rendu en chroma est très correct, la limitation due à la mémoire de trame impose à l'utilisateur le choix entre résolution ou couleur (à titre d'exemple une résolution de 800/600 ne laissera pas passer plus de 16000 couleurs, et encore, avec certaines limites).. Si pour des animations à base de vidéo ou de photo cette limitation est moins gênante, les passionnés d'image de synthèse risquent de se retrouver avec des "trous" dans leurs dégradés. Il sera donc nécessaire d'optimiser la palette avec ADPRO ou ImageFX.



Conclusion

Vous disposez de 10000F et vous souhaitez enregistrer du 24 bits en 1024/768, alors passez votre chemin. Par contre, si votre utilisation ne justifie pas un tel investissement, ce convertisseur devrait vous satisfaire. De plus, pour les utilisateurs de PC ou de MAC (ou émulateur) ce boîtier ne nécessite aucun logiciel et fonctionnera tout aussi bien sur un portable (un test avec Scala en mode 640*480 a d'ailleurs été des plus probants). Aussi, et malgré ses limitations, ce codeur vidéo n'en offre pas moins un bon rapport qualité/prix et devrait rendre de nombreux services aux possesseurs de cartes graphiques.

Eric Lapalu



Décodeur SMD

Le bonheur des cinéphiles

HiSoft lance un décodeur externe pour vidéo CD compatible pour tout micro équipé d'un lecteur CD Rom et d'une carte SCSI.
Ne jetez pas votre magnétoscope VHS qui a encore de beaux jours, mais ce petit boîtier à prix sympa (environ 1700F) fera le bonheur des cinéphiles puisque les vidéo CD deviennent accessibles à la vente et en location. Ce test intéressera tous ceux qui sont équipés d'un micro multimédia SCSI, quelqu'il soit Amiga, Mac ou PC et qui souhaitent l'utiliser en lecteur vidéo CD, karaoké, lecteur CDI...

Prèsentation

Le décodeur SMD 100 est donc un boîtier métallique de la dimension d'un gros livre. La façade avant présente une diode témoin et une cible de réception infrarouge pour la télécommande que je décrirai plus loin. La face arrière est équipée de 2 connexions centronic 50, habituelles aux périphériques SCSI, d'un connecteur DC 9 volts (alimentation) d'un connecteur péritel femelle (vers la TV) et d'un connecteur SUB 9 (vers le genlock), d'un sélecteur d'adresse SCSI.
Le coffret contient par ailleurs une alimentation externe 9 volts et une télécommande qui permettra de piloter le CD en Lecture, Pause, Avance, Retour, Ejection, et Recherche de secteur. Il est fourni également un double vidéo CD.
Enfin un tout petit fascicule en anglais vous expliquera très succinctement la marche à suivre pour la connexion et l'utilisation. Vous noterez également l'absence de toute disquette.
Il est peut être utile de rappeler qu'un CD Rom contient 650 Mo de données, ce qui correspond à 70 minutes de vidéo. Sur un CD, les films sont compressés au format MPeg. Cela signifie que l'image vidéo d'origine au format 730 x 576 a été réduite (compressée) pour n'occuper que 372 x 288. Pour vous permettre de retrouver le plein écran, il est donc nécessaire de décompresser le MPeg et de retrouver ainsi une image 730 x 576 sur votre téléviseur. C'est le rôle de la carte de lecture MPeg. Votre micro qu'il soit Amiga , PC, Mac, ... devra être équipé de la carte MPeg.
Si vous avez la chance d'avoir plusieurs micros, chacun aura sa carte MPeg.
HiSoft a donc trouvé une bonne idée, puisque ce décodeur externe pourra passer d'un micro à l'autre (idéal pour les familles nombreuses), plus sérieusement les structures équipées de plusieurs micro multimedia, qu'ils soit Amiga, PC, Mac pourront disposer d'un seul périphérique de décompression Mpeg.
Il reste à préciser qu'il est indispensable d'avoir une carte SCSI dans votre micro et que cela doit pouvoir fonctionner avec un portable (multimedia SCSI).
Je précise également que nous parlons des vidéo CD au format compact disque, diamètre 12 cm et pas des disques laser vidéo grand format.

Installation et mise en route

Il n'y a aucune installation particulière autre que le raccord des connexions entre le SMD 100 et le micro-ordinateur. Vous raccordez l'appareil:
- au micro par le câble SCSI (non fourni),
- au téléviseur par le câble péritel (non fourni),
- vous branchez l'alimentation du décodeur et vous allumez votre micro.

Si vous avez pris la précaution d'adresser correctement le décodeur sur un emplacement SCSI libre il n'y aura pas de conflit. Dans le cas contraire, la machine ne démarrera pas. Vérifiez donc vos adresses libres sur le SCSI et modifiez l'adresse sur le SMD 100 avec le sélecteur sur la face arrière.
Après fonction lecture sur la télécommande, vous êtes assuré du fonctionnement correct, s'il y a sur votre téléviseur un logo de SMD 100 indiquant que vous n'avez pas de disque CD dans le lecteur.
Précipitez-vous chez votre loueur de films ou votre médiathèque préférée.
Vous trouverez de plus en plus de titres sur CD dans les années à venir. Rappelons que la fabrication d'un CD coûte quelques francs, qu'il ne s'abîme pas aussi vite qu'une cassette et qu'il peut en plus être interactif. Dans le commerce, un film sur vidéo CD est accessible entre 150 et 200 Francs.
Pour le test, nous disposons d'un CD (double) du film "Trois mariages et un enterrement" qui a été fourni dans le package.

Première constatation

Vous n'avez pas à intervenir sur votre micro. Aucun logiciel à lancer, tout se joue à la télécommande en direction de SMD100. Il est même d'ailleurs impossible de lancer l'affichage du film simultanément sur votre moniteur informatique et sur votre téléviseur.
Tout se passe par l'intermédiaire du SCSI qui transmet au décodeur les informations image et son venant du CD Rom.
Une précision: ce décodeur ne fonctionne qu'à partir d'un CD. Vous ne pouvez pas décompresser des fichiers MPeg issus de votre disque dur, il sera nécessaire de graver vos séquences MPeg sur un CD pour pouvoir les traiter par le décodeur.
La qualité de l'image s'apparente à celle du SVHS, et c'est sans aucun doute un gain vis à vis de la cassette VHS, avec, rappelons le, une absence de drop, d'usure, etc, ... Le son est quant à lui de qualité CD.
Comparer une image analogique SVHS à une image numérique MPeg est assez difficile puisque leur nature est vraiment différente. En Mpeg, non seulement le signal est réduit mais on ne s'occupe que de ce qui change d'une image à l'autre. Le signal est donc encore allégé mais cela occasionne un effet de légère mosaïque autour des zones en mouvement. L'image d'un coureur à pied trahira le numérique MPeg par le mouvement rapide de ses jambes dont les contours seront un peu pixélisés. Par contre, ce défaut est compensé par une qualité générale des contours, une netteté de l'ensemble de l'image. De toute façon, le décodeur n'est pas en cause; il s'accommode de la qualité de l'image qu'il doit décompresser.
Le pilotage du CD au moyen de la télécommande est assez pratique. On remarquera la qualité de l'arrêt sur image et la particularité de l'avance rapide qui ne défile pas comme sur un magnétoscope mais "saute" de plan en plan.
Il est tout à fait possible de travailler sur le micro pendant la diffusion d'un CD sur le téléviseur. Vous pourrez ainsi installer vos enfants devant leur film favori pendant que vous travaillerez sans ralentissement apparent de votre machine.

Conclusion

Ce produit est intéressant pour ceux qui ont une configuration multimédia avec un lecteur CD SCSI. Au prix de ce décodeur, plus un câble péritel (câble RVB), ils pourront ajouter à leur micro une fonction de loisirs et de culture non négligeable.
Dans les structures qui possèdent plusieurs micros multimédia, comme école, centre de formation, centre culturel, etc..., c'est certainement une bonne acquisition qui évitera l'investissement d'une carte de décompression MPeg par machine.

Bernard Tocatlian

La digitalisation en 8 bits

Les points essentiels

Ce mois-ci, voici quelques éléments pour améliorer vos digitalisations et le test de deux sharewares.

Vous êtes nombreux à demander des conseils pour réaliser de bonnes digitalisations sonores. Nous allons essayer ensemble de passer en revue tous les éléments déterminants. Voici quelques règles et la marche à suivre. Si toutes vous paraissent évidentes, je n'ai rien à vous apprendre.

1 Le son original doit être de bonne qualité car l'échantillon sera forcément de qualité inférieure. Les défauts d'un son, surtout s'ils sont aigus, sont plus marqués dans l'échantillon. Il ne faut pas croire aux miracles.

2 Utilisez du matériel qui ne génère pas de bruit de fond. Il faut utiliser les micros à bonne distance des écrans et de tout transfo. Une solution consisterait d'abord à enregistrer le son sur support magnétique (cassette) ou numérique (DAT). On supprime ainsi une partie des parasites. Il faut néanmoins que l'appareil puisse restituer les sons sans y ajouter du bruit comme c'est souvent le cas avec les magnétophones classiques qui émettent un bruit sourd. On peut limiter ce problème en travaillant à haut volume sur le magnéto et en rabaissant le signal sonore grâce à une table de mixage avant qu'il n'atteigne le digitaliseur. Un son défini pourra être atténué en le traitant après saisie à l'aide de filtres (avec Aural Illusion par exemple).

3 Le choix de la fréquence de digitalisation peut être déterminant. Cependant, certaines fréquences même hautes (donc en théorie de meilleure qualité) produisent un résultat moyen. Il faut parfois ajuster ce paramètre. Cela dépendra du son. S'il est aigu il passera mieux en haute fréquence et s'il est grave, une fréquence moyenne suffira.

4 Le choix du logiciel. Choisissez un logiciel ayant l'option monitor. Ce mode vous affiche une vue "temps réel" de l'amplitude du son qui arrive dans la machine. Grâce à lui vous pourrez ajuster le niveau d'entrée avant la digitalisation et/ou la distance micro/source. Il faut utiliser au maximum l'amplitude du son, mais sans pour autant saturer. Audiomaster est pratique de ce point de vue.

Sachez que...

Les conseils matériel que je vous ai fournis dans l'article sur la prise de son, et les petits conseils d'aujourd'hui devraient vous permettre d'améliorer vos performances. Tenez compte de votre matériel sono et des paramètres informatiques. Et n'oubliez pas que l'électronique est parfois fragile. Faites attention aux signaux trop forts qui pourraient endommager votre digitaliseur (Ah ! mon feu AMAS Sound...).

Le mois prochain nous verrons comment, à partir de vos sons, réaliser une synchro sonore parfaite sur une animation.

Nous entrons ensemble dans la nouvelle année, notre machine égale à nous-mêmes: créative ! Merci de rester à bord du navire. Vous pouvez à présent m'écrire à moreda@mygale.fr ; à bientôt.

Rémi Moréda

Plusieurs nouveaux softs en novembre. En voici deux qui sont en fait de nouvelles versions de logiciels déjà existant :

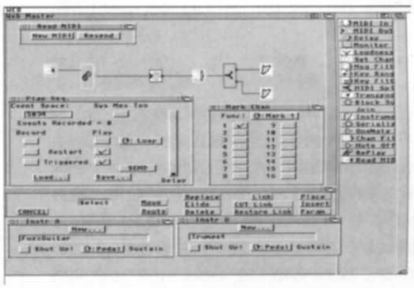
MusicWeb v2.0
de Peter J. Goodeve

Ne vous laissez pas prendre au piège il ne s'agit pas d'un logiciel ayant un rapport quelconque avec Internet, mais d'un logiciel MIDI qui ne manquera pas de vous intéresser. Il comprend le mot WEB car il permet de réaliser des opérations compliquées grâce à des éléments simples et via un environemment graphique. Vous disposez d'icônes représentant le MIDI in, MIDI out, les Voix Amiga, ou encore une bande magnétique... Si vous couplez le Midi in: à la bande magnétique, vous enregistrerez, à une voix Amiga vous jouez avec un instrument IFF, au Midi Out en ajoutant en plus de la connexion directe une deuxième connexion avec un delay vous obtiendrez de l'écho... Comme vous pouvez l'imaginer, vous pourrez réaliser beaucoup d'opérations qui auront un résultat "temps réel" sur votre jeu. Des assemblages mis au point par l'auteur vous permettront :

- de charger et jouer des MidiFiles ;
- de "Spliter" votre clavier, c'est à dire partager votre clavier en plusieurs parties, chaque partie jouant un instrument différent (le tout paramétrable bien sûr) ;
- de jouer des accords avec une seule note ("fingered") ;
- de mettre de l'écho ;
- de réaliser des enregistrements sur un studio 2 pistes...

Ceci vous permet d'entrevoir les possibilités du logiciel, puisque chaque assemblage proposé est réalisé avec des combinaisons d'éléments dont vous disposez. Toutes ces combinaisons sont commentées par l'auteur dans la doc AmigaGuide (Anglais).

MusicWeb est un logiciel puissant qui peut vous permettre de rajouter virtuellement des fonctions à votre clavier. Bien qu'ayant la possibilité d'enregistrer une séquence, il n'est pas très performant. Considérez le plutôt comme une boite à effet entièrement paramétrable. Il est disponible sur Aminet (http://ftp.uni-paderborn.de).

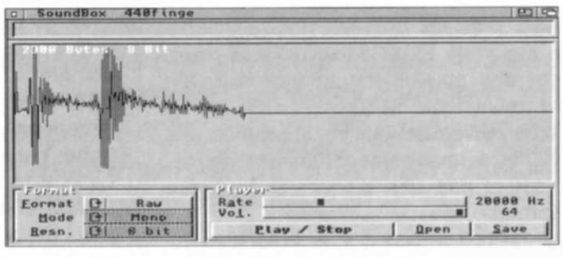


SoundBox 2.7beta
de Richard Körber

Voici la dernière version du convertisseur de son. Il vous permet de charger/sauver des échantillons : *Raw et IFF 8bit et VOC, WAVE, AIFF, AIFC (AIFF compressé), MAUD, MAESTRO de 2 à 16 bit;

- mono/stéréo ;
- de 5 à 66 KHz.

Grâce à lui vous pouvez réaliser certaines modifications sur vos échantillons : flip, maximum amplitude, reverse, fade, change Rate, loop. La liste n'est pas longue mais suffisante pour une utilisation classique. SoundBox est extrêmement utile, surtout si vous utilisez des échantillons provenant d'autres machines. Il est rapide, simple d'utilisation (grâce à l'interface graphique). Il remplace les logiciels plus lourds utilisés habituellement. Un seul regret, SoundBox bloque les canaux audio, et on ne peut pas les libérer. La version disponible sur Aminet est complète. Pour s'enregistrer il vous en coûtera 15$.



CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	130 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	150 Frs B
8 Mo en 32 bits	250 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	260 Frs B
16 Mo en 32 bits	590 Frs B

LA RAM 32 Bits est en 60ns ou 70 ns

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	410 Frs C
Option GenLock MTEC	140 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Blizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	530 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	4490 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

CD ROM SEXTUPLE VITESSE
EXTERNE **640 F C**

TBD SCANNER A MAIN
Scanner 256 tons de gris
400 dpi (rom 2.04 mini) 990 Frs C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 4x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 890 F C Avec SQUIRREL 1270 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs C	145 Mo 2.5	790 Frs C
270 Mo 2.5	790 Frs C	635 Mo	890 Frs C
850 Mo	950 Frs C	1.Go	1180 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 40 mo 2.5	399 F C	hd 200 mo 2.5	750 F C
hd 120 mo 2.5	695 F C		

DISQUES DURS SCSI

210 Mo	1090 Frs C	zip externe	1330 Frs C
1 Go	1660 Frs C	CdRom int scsi X4	630 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 890 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX8	650 Frs C	CD 6X	640 Frs C
		CD 8X	750 Frs C

Boitier externe CD + Alim 220 V 199 Frs C

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel idefix+ manuel	320 F B
modem v34 28800 vocal	1090 F B

cadeau cd @- net avec chaque modem

- IMPRIMANTES -

CANON BJC 210	1290 frs D
CANON BJC 240	1490 frs D

Moniteur 1438s
Stereo
2190 Frs E

Tower A1200 complet

Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est necessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T

Pret a brancher

VERSION avec CLAVIER PC 105 t	890 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet	3690 F E
KIT pcmcia	250 F B
OPTION:	
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	380 F B
INTERFACE CLAVIER	290 F B

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 F A
Rom 1.3	145 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Track ball professionnel	270 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 146 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
Enceintes 2*120 W ampli	250 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Claviers MIDI

AdLib Midi-Keyboard MM1 990 Frs C
49 touches dynamiques - amplificateur et enceinte intégrés - interface Midi fournie
Typhoon Midi-Keyboard 490 Frs C
Clavier portable et programmable - 37 touches interface Midi fournie

Scanner à plat

Paragon 3300x600 dpi, 1200x1200 interp. 16,7 M de couleurs, livré avec Scanquick 3 1850 Frs D
Squirrel 410 Frs C

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs

Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour

SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ	3990 Frs
KIT SCSI	590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre systeme est muni , du controleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

Nous importons également les produits suivants :
ASWB 3.1 + ROM pour

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	611 Frs C
A 3000	611 Frs C
A 4000	611 Frs C

Complet ,Docs,Roms,disquettes

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Tout Moniteur Amiga	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS
CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

Bravo et merci!

Domaine Public par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

Merci à tous les programmeurs de DP qui continuent inlassablement à faire vivre notre machine. Je ne le répèterai jamais assez, pour que cela continue, jouez le jeu du shareware, enregistrez-vous. Souhaitons aussi que l'année écoulée soit la dernière de la série lassante que nous venons de connaître. Qu'elle soit pleine de bonnes nouvelles et de DP par milliers. Bonne année à tous !

Nouvelles versions du mois

La liste de presque toutes les libraries qui parsèment votre disque système se trouve dans la version 1218.050.121 de ***LibGuide***. Fini les remords avant d'effacer une library sans savoir à qui et à quoi elle sert.

MUIBanque, présenté le mois dernier, passe en version 1.11 et laisse quelques bugs derrière lui.

La plus grosse archive regroupant des informations sur le hardware des différents modèles d'Amiga s'enrichi : ***Synapse 2.2*** est disponible.

Le mailer ***Yam*** déjà très pratique s'améliore encore et se débarrasse de certains bugs tout devenant freeware avec la toute nouvelle version 1.3.3a.

Le joueur d'animations ***QuickTime QT*** version 1.2 est arrivé. Les utilisateurs de CyberGraphX vont pouvoir jouer les anims dans une fenêtre.

Tous les programmeurs adeptes du bon vieux ***SAS*** ont fait un bond en découvrant un patch pour leur compilo. La mise à jour 6.57 a été rendue publique, elle apporte la reconnaissance du 68060 toute en nettoyant un paquet de bugs.

Comment se procurer ces DP ?

Vous avez un accès Internet, joignez le sunsite.cnam.fr ou le ftp.grolier.fr en France pour un accès rapide à Aminet. Tous les programmes testés dans cette rubrique seront inclus dans le prochain CD Aminet. Le CDRom Aminet 15 est déjà disponible pour moins de 90 Fr !. Si vous possédez un modem mais n'êtes pas encore prêts à affronter Internet, il vous reste les BBS ou le téléchargement par Minitel.

Rattrapage

Vous utilisez un DP qui nous a échappé ? Vous avez découvert une petite merveille de Shareware dont vous voulez faire profiter les copains? Qu'à cela ne tienne, une petite séance de rattrapage peut être envisagée. Pour cela, envoye-moi le nom du DP, le moyen de le trouver et une brève description. Vos commentaires sur la rubrique DP sont aussi les bienvenus. Vous pouvez me contacter par EMail à l'adresse suivante : snicole@elan.fr à ++

LE DP DU MOIS

ScreenTab 3.0

ScreenTab est arrivé dans le DP Amiga il y a 2 ans de cela avec pour objectif initial de proposer la fonction Alt-Tab, bien connue sous Window$, pour changer d'écran. Ce but est largement dépassé avec cette nouvelle version qui offre en plus le confort d'une barre de tâches totalement configurable à la mode Fenêtres95.

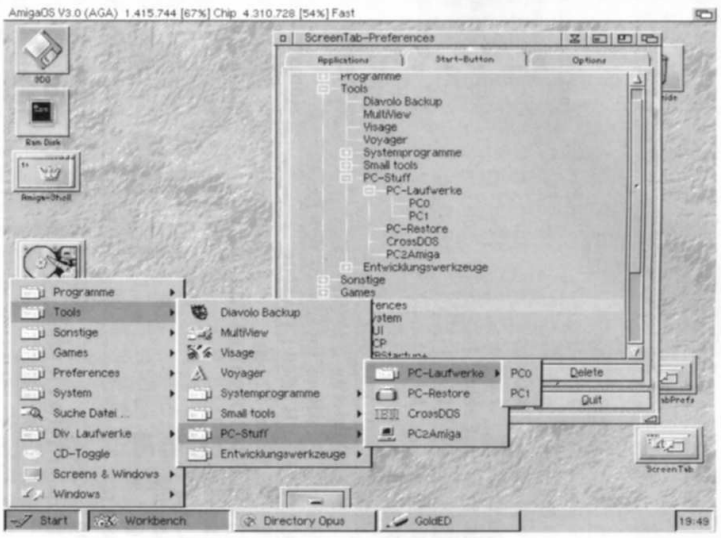
Le programme de réglage des préférences utilise MUI3.6. Il permet de choisir la combinaison de touches qui fera défiler les écrans. Il est possible de créer des alias pour le nom des écrans. Par exemple, vous pourrez faire en sorte que l'écran de DirectoryOpus apparaisse sous le nom DirectoryOpus et pas OK. Il est aussi possible de faire afficher une icône de votre choix à côté du nom de l'écran.

En ce qui concerne la partie Startbutton de ScreenTab, il est évidemment possible de créer des raccourcis vers tous les programmes utilisés fréquemment. La liste des programmes pourra être hiérachisée en listes et sous-listes, et tout cela par drag'n drop sur la fenêtre de configuration. Un vrai plaisir comparé au paramétrage fastidieux de ToolManager. En plus de vos programmes favoris, des PlugIns pourront être installés dans les listes. Quatre sont déjà programmés: un gestionnaire de commodités (comme Exchange), un browser de fichiers qui vous permet d'évoluer dans l'arborescence de vos disques et de déclencher des actions par reconnaissance automatique du type de fichier, load-eject un plugin utile pour les possesseurs de lecteur de CDRom et le plugin système qui vous permet d'effectuer un reset ou un flush mémoire.

ScreenTab s'avère très pratique à utiliser et pourrait devenir une alternative au quasi monopole de ToolManager sur nos écrans.

+ Une alternative à ToolManager.
- MUI 3.6 est obligatoire pour configurer le système.

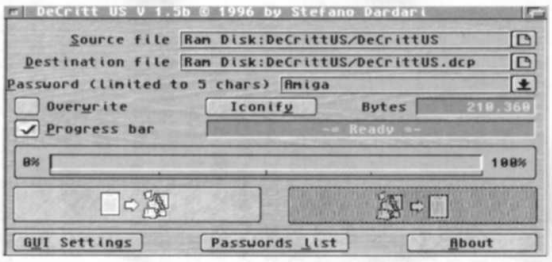
Auteur: Michael Link
ShareWare: 10 DM pour une réelle convivialité
Configuration requise: OS2.04+ , MUI3.6
Où: util/cdity/ScreenTab3.0.lha



CRYPTER VOS MESSAGES EN BEAUTE

DeCrittUS 1.5b

DeCritt est un programme destiné à protéger vos données. Il est capable de crypter et de décrypter n'importe quel type de fichier, des images, des textes, des exécutables et même des archives. La clé de cryptage est un mot de passe d'un maximum de 256 caractères. Bien entendu le cryptage n'est pas garanti inviolable mais il est très pratique pour protéger des courriers électroniques par exemple. La version disponible est une version dont la clé est limitée à un codage sur 40 bits comme il est spécifié par le ministère de la défense américaine. Ce programme tire profit d'une bibliothèque graphique du plus bel effet et très configurable : la SDGad.library. La liste de vos mots de passe peut être sauvegardée et une gauge vous indique la progression des (dé)cryptages. **Attention! le cryptage est interdit en France**.



+ Superbe interface n'utilisant pas MUI. Localisé.
- Library linkée donc gros exécutable.

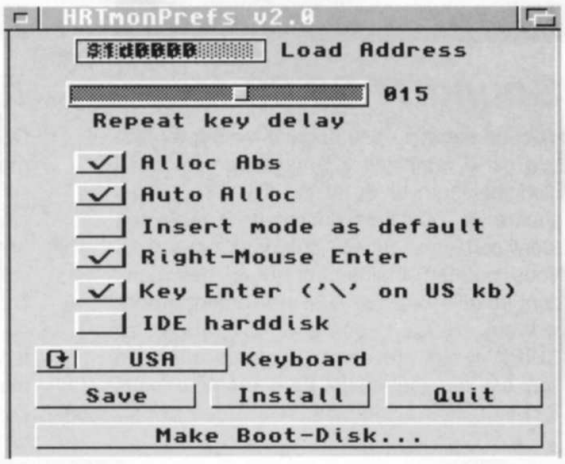
Auteur: Stefano Dardari
FreeWare: gratuit quoi !
Configuration requise: OS3.0+
Où: misc/misc/DeCrittUS.lha

STOPPER VOTRE MACHINE EN PLEIN VOL..

HTRmon 2.0

Connaissez-vous les cartouches Action-Replay ? Ces petites merveilles permettent aux possesseurs d'A500 de stopper leur Amiga n'importe quand et d'ouvrir un menu spécial plein de fonctions géniales. Rien de plus facile que de ripper la musique d'un jeu ou d'une démo, d'éditer la mémoire ou de sauver l'écran dans un fichier graphique par exemple.
HTRmon fait la même chose mais sans hardware ou presque. N'importe quel programme, même la plus mal codée des démos non multitâche pourra être interrompu en cours d'exécution. Pour cela, il suffit de relier un petit interrupteur à 1 Fr 50 aux bons connecteurs de la carte de votre Amiga et l'interruption de niveau 7 fera le reste.
Pour les plus frileux du fer à souder, le bouton droit de la souris ou la touche entrée peuvent faire office de switch.
Les réglages disponibles permettent de spécifier l'adresse où l'on veut caser HTRmon si celle prescrite ne vous convient pas. Vous pourrez aussi paramétrer le déclenchement (switch, clavier ou souris).

Une option très utile pour les bidouilleurs permet de créer une disquette de boot qui se chargera d'installer HTRmon en mémoire afin de débugger les démos ou jeux qui démarrent à partir de disquettes 'NON-DOS'.
Au déclenchement, HTRmon arrête le programme en cours et vous présente son éditeur. Vous pourrez fouiner dans la mémoire, modifier des registres ou le contenu d'adresses, continuer l'exécution du programme en cours en pas à pas.
De la liste des commandes on peut retenir: désassemblage, recherche de copperlist, recherche de zones graphiques, mode trace avec points d'arrêt, sauvegarde sur disquette et recherche de compteurs pour tricher dans les jeux (vies infinies).



+ Les bidouilleurs vont y trouver leur compte.
- Version de démo limitée.
Auteur: Alain Malek
ShareWare: 25 $ ou équivalent
Configuration requise: OS3.0+
Où: dev/debug/HTRmon.lha

MODIFIER LES REGLAGES DES MONITEURS

MonSpecsMUI 40.257

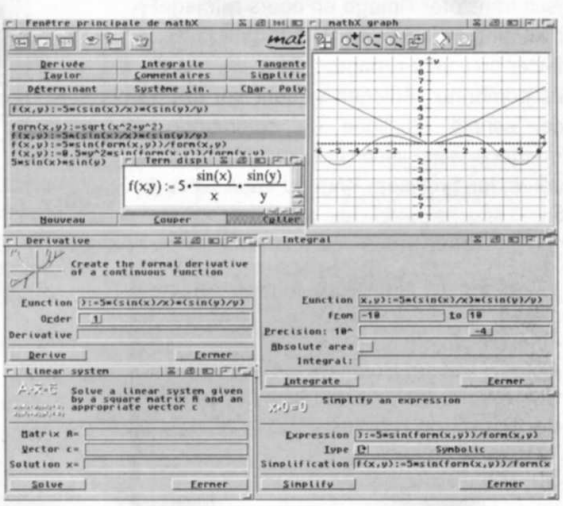
Si vous possédez un moniteur multiscan vous connaissez sans doute MonED. MonSpecs permet également de modifier tous les réglages d'un driver de moniteur comme DblPal ou Productivity. L'utilisation de ce genre de programme est réservé aux utilisateurs expérimentés car une mauvaise manipulation peut entraîner des conséquences dramatiques pour votre moniteur (en particulier des valeurs extrêmes pour les paramètres TotClk et TotRow).
MonSpecs utilise une interface MUI et permet de régler absolument tous les paramètres existants d'un mode et de les sauver sous un nouveau nom.

+ Tout est permis.
- Tout est permis !
Auteur: Thomas Krafzik
FreeWare: gratuit et dangereux
Configuration requise: OS3.0+ , MUI3+
Où: util/misc/MonSpecsMUI.lha

UN OUTIL MATHEMATIQUE EXTRAORDINAIRE

MathX 1.0

Si vous êtes allergique aux maths mieux vaut que vous passiez directement à la suite de cet article sinon la crise vous guette. MathX est un outil mathématique qui succède au vieux Graph2D. Doté d'une interface MUI, il profite au maximum des capacités de multi-fenêtrage de ce dernier. MathX travaille à partir d'expressions mathématiques entrées au clavier ou bien chargées depuis un fichier. On peut y inclure des constantes, des variables, des matrices, des fonctions, des nombres et des opérateurs.
Toutes les fonctions de MathX sont ensuite accessibles via les menus ou une barre d'icônes au standard MagicWB. Vous allez pouvoir représenter vos fonctions en 2D, 3D et stéréogrammes (SIRDS), les faire simplifier par le programme, dériver et intégrer, appliquer Taylor aux séries, manipuler les matrices, résoudre des systèmes linéaires, etc... Bien entendu, MathX travaille de manière symbolique pour des résultats exacts.
Chacune de ces fonctions possède sa propre fenêtre de travail et il suffit de clicker sur une formule et de faire un drag'n drop pour la recopier dans la fenêtre voisine. Par exemple, vous saisissez une expression dans la fenêtre d'édition et vous la jetez dans la fenêtre de Graph2D pour la représenter ! C'est extraordinaire. Rien de plus simple que de zoomer sur les courbes, tout se fait à la souris.
Pour ne rien gâcher, MathX est localisé en français ainsi que la documentation. La version non-registrée est totalement fonctionnelle mais j'espère que cela ne vous empêchera pas de récompenser l'énorme travail du programmeur.



+ Interface exceptionnelle.
- Pas de notation exponentielle.
Auteur: Kai Nickel
ShareWare: seulement 15 $ pour un logiciel de qualité.
Configuration requise: OS2.0 +, MUI3.3 +
Où: misc/math/mathX100.lha

DATATYPE SONORE

SoundDT 39.30

Voici un datatype peu original mais fort pratique car il remplace avantageusement celui d'origine fourni avec le WorkBench 3.0 qui souffre de quelques limitations énervantes (dont certaines ont été corrigées sous 3.1). Vous pourrez maintenant jouer des sons dont la taille dépasse 128 Ko (pratique pour le Web), charge le son en FAST (et pas en CHIP), et sait prévenir le système quand le son est terminé d'être joué (comme sous 3.1).

+ A votre avis ?
- Pas de double-buffer.
Auteur: Jonathan Gapen
FreeWare: A diffuser librement.
Configuration requise: OS3.0 +
Où: util/dtype/SoundDT.lha

AFFICHAGE

CyberShow Professional 8.0

Ce DP est un afficheur d'images multiformats capable de présenter les images sous forme de slideshows avec effets de transition. Sa gestion TrueColor est destinée exclusivement aux possesseurs de cartes graphiques, qui pourront vraiment l'exploiter. Les autres seront réduits à un affichage en 256 couleurs maximum pour les modes AGA. Outre les 20 formats reconnus en interne (auxquels s'ajouteront vos datatypes), CyberShow peut afficher vos images dans une fenêtre ou sur un écran, choisir des effets de transition aléatoirement entre les images, zoomer sur l'image en temps réel (vraiment impressionnant).
Il sait transférer l'image en cours à ImageFX et XiPaint, convertir en 24 bits (jpeg, iff, ...), effacer ou copier l'image.
Les nombreux réglages se font par ToolTypes, scripts ou ligne de commande. Il s'interface ainsi aisément avec les catalogueurs, les browsers Web ou votre Opus favori.

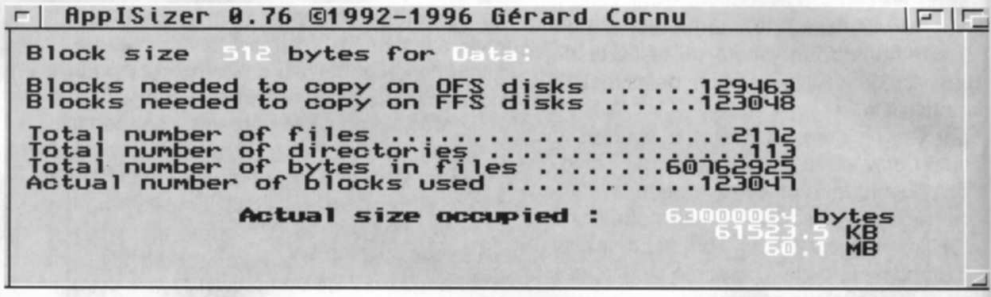
+ Très rapide. Nombreux formats reconnus.
- Inexploitable sous AGA.
Auteur: Helmut Hoffman
ShareWare: 30 $ ou 25 DM.
Configuration requise: OS3.0+, CyberGfx recommandé
Où: gfx/board/cybershow80.lha

C'EST INCROYABLE...

ApplSizer 0.76

Quelle bonne surprise ! ApplSizer est sûrement un des DP les plus utilisés depuis plusieurs années et en voici une nouvelle version. Il s'agit d'un petit utilitaire qui s'ouvre en AppIcon sur le Workbench. Une fois que vous avez déposé une icône sur cet AppIcon, l'objet en question (disque, répertoire ou fichier) se voit mesuré. On peut bien entendu utiliser la multi-sélection pour y jeter plusieurs objets en même temps.
Les résultats sont affichés dans une fenêtre de sortie où l'on peut lire le nombre de blocs OFS et FFS que les données occupent, le nombre total de fichiers, le nombre total de répertoires et la taille du tout en octets, Ko et Mo. Ah j'allais oublier, les résultats sont très rapides et ... exacts.

+ Rapidité et fiabilité.
- Fenêtre de résultat éphémère.
Auteur: Gérard Cornu
FreeWare: merci.
Configuration requise: OS2.04 +
Où: util/app/ApplSizer.lha

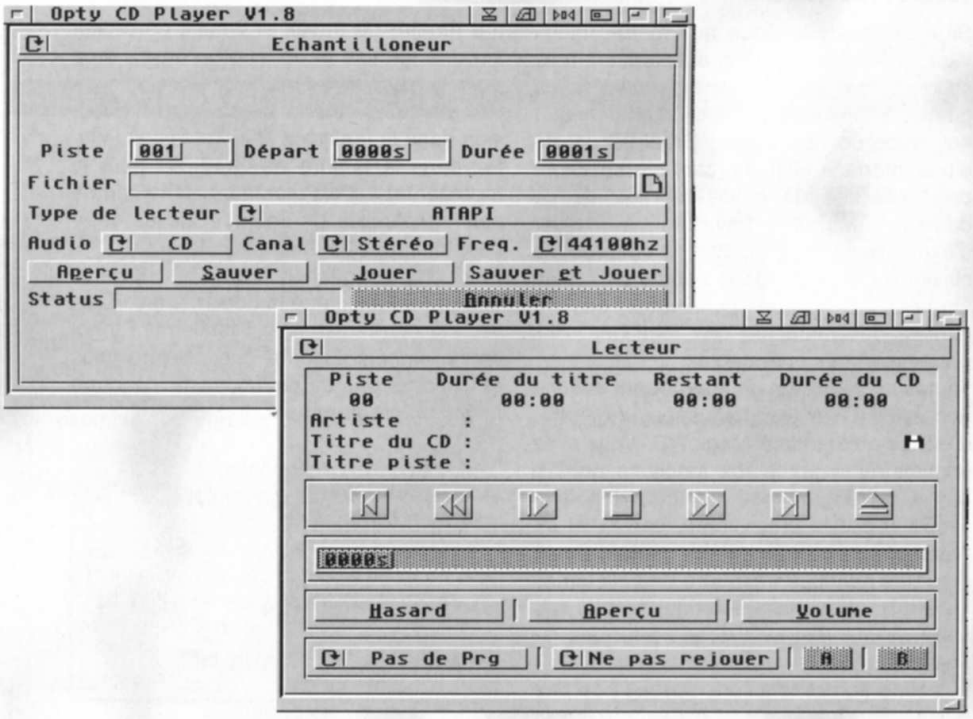


EN AVANT LA MUSIQUE

OptyCDPlayer

Ce DP est destiné aux possesseurs de lecteurs de CDRom (tout le monde devrait en avoir un) qui veulent écouter leurs CD audio. OptyCDPlayer reproduit le comportement et le fonctionnement d'un véritable lecteur de CD avec quelques fonctions en plus... Son interface est codée à l'aide de MUI, permet de reproduire toutes les fonctions standards: lecture, avance, retour, éjection, répétition. De sympathiques gadgets agrémentent le tout: programmation, lecture aléatoire, aperçu des plages, répétition d'une portion de piste, réglages des volumes gauche et droit indépendants, affectation de titres réels aux plages de vos CDs.
A cet effet, une base de données de vos CD peut être créée et y seront mémorisés le nom de l'artiste, le titre du CD et les titres des morceaux. La cerise sur le gâteau est incontestablement la possibilité d'échantillonner vos CD si votre lecteur le permet, de sauver les échantillons et de jouer le morceau via le chipset sonore de l'Amiga.

+ Sampler intégré. Support ARexx.
- Pas de doc en français pour un programme de chez nous !
Auteur: Stéphane Barbaray
FreeWare: joyeux Noël
Configuration requise: MUI, lecteur de CDRom



POUR ETRE AU COURANT

ExeDT 40.1

Commençons doucement avec cette bonne idée de datatype. ExeDT apporte la reconnaissance des exécutables à Multiview et ses clones. En clair, si vous lâchez un programme quelconque sur l'appicône de votre Multiview, des informations concernant le sus-mentionné programme s'affichent.
Les informations fournies sont le nom, la taille, la date, la version de l'exécutable, la liste des libraries, des devices, des polices et des catalogues utilisés par le programme.

+ Idée originale.
- Pas de réglages des préférences en interne.

Auteur: Swen K. Stullich
ShareWare: 10 DM
Configuration requise: OS3.0+
Où: util/dtype/ExeDT.401.lha

```
Ram Disk:CED
Name:                CED
Size:                152 kBytes
Date:                02-Sep-96    15:25:30
Protection bits:     ----rwed ---- ----
Filetyp:             Executable
Version:             $VER: CygnusEd Professional 3.5 (7.6.93)
-----------------------------------------------------------------
Libraries:
   dos.library
   licon.library
   keymap.library
   intuition.library
   graphics.library
   locale.library
   iffparse.library
   utility.library
   gadtools.library
   asl.library
   req.library
   layers.library
   diskfont.library
   icon.library
   rexxsyslib.library
-----------------------------------------------------------------
Devices:
   timer.device
   input.device
   console.device
   clipboard.device
-----------------------------------------------------------------
Catalogs:
   ced.catalog
-----------------------------------------------------------------
Fonts:
   topaz.font
-----------------------------------------------------------------
Hunks:
   HUNK_HEADER (3 Hunks)
    HUNK_CODE (117616 Bytes)
     HUNK_RELOC32 (26 Offsets)
    HUNK_END
    HUNK_DATA (33616 Bytes)
     HUNK_RELOC32 (1149 Offsets)
    HUNK_END
    HUNK_BSS (4 Bytes)
    HUNK_END
```

DES PLANCHES D'IMAGES

Collector 2.1

Ce DP déjà connu permet de cataloguer les images. L'avantage immédiat de Collector face à ses concurrents (ImageDesk...) est sa gratuité absolue. D'autre part, il est en français. Techniquement, Collector est rapide, compact, n'utilise que la GadTools library et permet de composer des catalogues de réductions d'images en niveaux de gris ou en 256 couleurs.
Au niveau fonctionnel, la fusion de catalogues (avec élimination des redondances), la mise à jour automatique de catalogues et la compresion XPK sont au rendez-vous. Un plus important : si vous désirez faire le catalogue d'un CDRom par exemple (grand nombre d'images), il est possible de fragmenter ce catalogue en plusieurs volumes, les différents volumes ainsi créés porteront le même nom de base. Il est également possible de changer un chemin sans avoir à refabriquer tout le catalogue si vous avez déplacé vos images.
Collector permet aussi de définir une action (commande ou script ARexx) appliquable aux images que vous sélectionnerez dans le catalogue. Il est ainsi possible de déclencher un traitement avec ADPro sur les images de votre choix.
Au niveau réglages, la police de caractères des titres, la taille des réductions, le mode d'écran, la compression, le nombre maximum de réductions par catalogue sont paramétrables.

+ Complet et gratuit.
- Pas de mode HAM8. Pas d'exportation d'un catalogue en image.

Auteur: Frédéric Calendini
CréationWare: Envoyez une de vos créations à l'auteur (programme, image, module, ...).
Configuration requise: OS3.0 +, AGA ou carte graphique.

TRANSFORME 2D EN "3D"

LightWalker 1.0

Voici un nouveau venu très original. Light Walker transformera pour vous une image bicolore sans relief en un objet 3D ombré du plus bel effet. Le but est donc d'apporter un look 3D à vos logos et textes pour des présentations, des pages Web ou des titres pour la vidéo.
Il vous suffira de charger l'image de base, de positionner la source lumineuse à la souris, de choisir les couleurs et la capacité de réflexion de votre logo et make it shine le joli effet.
Il est également possible de définir une image initiale et une image finale afin d'en faire une animation. A noter que ce shareware ne permet pas de charger une image dans sa version non-enregistrée.

+ Originalité. Possibilité d'animation.
- Trop limité au niveau des effets.

Auteur: Michiel den Outer
ShareWare: 80 Fr
Configuration requise: AGA
Où: gfx/aga/lwalker.lha

Le traitement numérique des images (5)

Quadtree et découpages itératifs

Après les petites transformations géométriques du mois dernier, nous allons revenir, à des propos un peu plus orientés « traitement de signal » et étudier encore quelques méthodes pour torturer ces fameuses images. Suite à de nombreuses remarques de lecteurs qui voulaient obtenir des documentations sur les différentes applications qu'ils font du traitement d'images, je vais essayer de rester assez généraliste dans le sens de mon exposé. Cette matière a la chance d'être utilisée dans des milieux aussi différents que l'industrie lourde, la détection d'objets volants à l'armée, la quantification de tumeurs dans le monde biomédical, la reconnaissance de caractères manuscrits, l'analyse de scènes en visionique, l'hydrométrie dans l'imagerie satellite et tant d'autres domaines que j'oublie. Cette variété d'application entraîne automatiquement une variété d'approches dans les problématiques. Images à canal unique versus multicanaux, images paramétriques ou symboliques, images bruitées ou floues. Bref, les problèmes dans la reconnaissance de forme et l'interprétation automatique de scène ne manquent pas.

Le partitionnement d'images

Une approche assez classique en logique est de résoudre un problème en essayant de le sous-diviser en plusieurs parties qui sont autant de nouveaux petits problèmes plus faciles à résoudre. Merci à M. Descartes qui a jeté les bases de ce principe que l'on applique aujourd'hui (entre autres) à l'image. Mais comment décomposer une image ? Il existe évidemment plusieurs méthodes : la décomposition spectrale (Transformée de Fourrier) ou des transformations plus « algorithmiques » basées sur la géométrie discrète.

Le quadtree

La première idée qui vient à l'esprit lorsque l'on veut découper une image est de la diviser en deux, puis en quatre, puis en huit et ainsi de suite. Ce découpage par pavages carrés réguliers est appelé quadtree. Ce terme désigne un arbre (au sens structure de données du terme) composé de zones carrées qui composent ses feuilles. Nous avons ici une représentation typiquement récursive : soit une image que l'on découpe en quatre et pour chacun des morceaux on réapplique ce découpage. Ce processus peut être itéré jusqu'à la notion de pixel (qui prend ici tout son sens). Si l'image fait une taille NxN, alors le nombre de découpage (le nombre de niveaux dans l'arbre) est de N+1. La figure 1 présente une image binaire en noir et blanc très simple qui a été découpée selon le principe expliqué ci-dessus. De ce découpage, résulte l'arbre de la figure 2 qui comporte trois types de noeuds : les noeuds x qui représentent les zones non homogènes, les noeuds noirs et les noeuds blancs. Chaque noeud peut être numéroté comme le montre la figure 3. Cette numérotation est importante et attribue en quelque sorte un « label » à une zone, ce qui permettra plus tard de passer de coordonnées 2D à des valeurs uniques. L'application de ce découpage peut se faire sur une image binaire ou en niveaux de gris. Chaque bloc représente alors une zone dite « homogène ». Le critère d'arrêt du découpage est simple sur une image binaire : si la zone contient à la fois des pixels noirs et des pixels blancs alors, il faut la redécouper de nouveau. Sinon, il faut s'arrêter et considérer que la zone est homogène. Dans une image en niveaux de gris et, pire encore, sur une image couleur, les critères d'arrêt sont loin d'être évidents. Différentes approches ont été mises en oeuvre et nous pouvons citer, entre autres, l'analyse des textures de la scène, les calculs de variances et de moyennes, les approches de la théorie de l'information ainsi que d'autres critères plus « physiques » comme le critère l'hystérésis. La construction d'un quadtree est donc lié à une recherche d'homogénéité (variance minimale, attributs semblables, etc...). Une fois cet arbre construit, seule la première étape est achevée. La seconde consiste à rassembler les zones suivant d'autres critères moins abrupts que le découpage par pavages. On appelle cette étape la fusion de zone. Là encore, de nombreuses méthodes permettent de fusionner ou regrouper des zones arbitrairement séparées. Nous y reviendrons plus tard. Prenons d'abord le temps d'expliquer l'implémentation de ce type d'arbre qui, il est vrai, soulève des questions intéressantes du point de vue programmation. Le découpage récursif consomme à la fois du temps de calcul et de la mémoire. Même si, de nos jours, ces deux paramètres sont de moins en moins importants, une mauvaise implémentation du quadtree entraîne une perte de temps considérable.

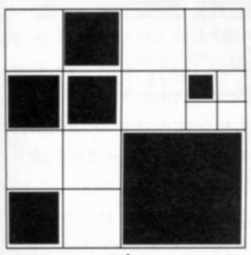


Figure 1 : Image découpée par quadtree

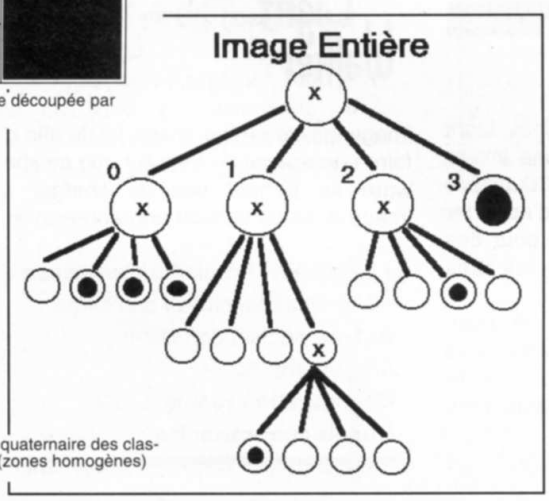


Figure 2: Arbre quaternaire des classes de l'image (zones homogènes)

Vision simpliste du découpage récursif :

```
Procédure DécoupeZone( StructZone zone)
Début
        Si zone != Homogène Alors
            DécoupeZone (zone)
        Sinon
            Stocke les paramètres
Fin
```

Cette façon de coder une arborescence est intuitive mais, reste inadaptée aux ordinateurs de bureaux. Cette fonction récursive (qui se rappelle elle-même) construit via la pile système l'arbre quaternaire de l'image. Mais, comme la pile n'est pas infinie, cette méthode est très dépendante de la taille de l'image. En fait, la représentation mémoire de l'arbre nécessite la mise en oeuvre de pointeurs (ou d'adresses de cases), ce qui alourdit le processus. L'arbre est construit à partir de la racine et donc tous les pixels sont consultés un nombre de fois équivalent au nombre de niveaux dans lequel il apparaît. Le test d'homogénéité d'une zone est effectué pour tous les pixels d'une zone. Cette zone pouvant être découpée, il sera de nouveau effectué sur ces pixels. Bref, le coût en temps de calcul n'est plus à démontrer, il faut donc trouver une astuce d'implémentation.

L'une des implémentations les plus astucieuses est celle utilisant le codage de la courbe de Peano en Z. A la première itération, les zones sont parcourues dans un sens strict (celui de Peano) comme le montre la figure 4. Ce parcours est répété pour toutes les récursions de toutes les zones. La figure 5 montre la courbe de Peano à l'itération 2. Il faut ainsi de suite redécouper les zones et agrandir cette fameuse courbe. Les propriétés de cette courbe sont immenses et vous remarquerez que si l'on pousse le processus jusqu'à son terme, c'est à dire le pixel, on remplit le plan grâce à une courbe en une dimension ! Elle permet donc de passer d'une dimension à une autre et là, la théorie des fractales prend tout son sens. A une itération i, quelle est la dimension fractale de la courbe de Peano ? Ni 1 ni 2, elle a une dimension non entière, elle est donc fractale. Nous pourrons revenir aux applications des fractales dans le domaine du traitement de l'image lors d'autres articles mais, notez seulement que ce codage permet de coder une position par un nombre en base 4. La figure 6 montre une image (boules noires) codée par cette méthode. On détecte 3 objets {02} {13} et {3}. Le fait de coder une image de la sorte entraîne un gain de place et de parcours. Toute l'information de cette image binaire peut donc être

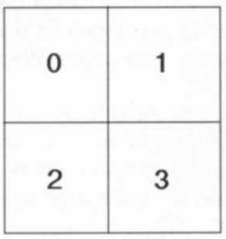


Figure 3 : Ordre de parcours des zones

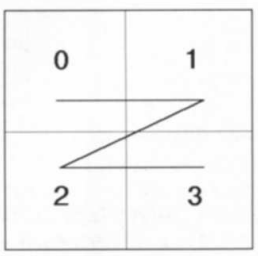


Figure 4 : Parcours de la courbe de Peano à l'itération 1

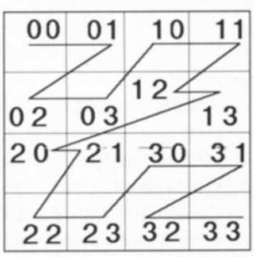


Figure 5 : Parcours de la courbe de Peano à l'itération 2

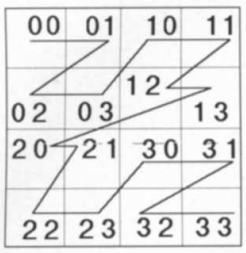


Figure 6 : Image binaire codée par Peano

Figure 7 : Fabrication de la clé de Péano

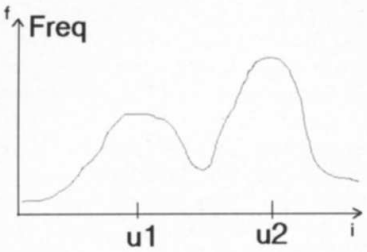


Figure 8 : Histogramme bimodale de moyennes u1 et u2

$$f(i) = \frac{p_1}{\sigma_1}\exp\left[-\frac{(a-\mu_1)^2}{2\sigma_1^2}\right] + \frac{p_2}{\sigma_2}\exp\left[-\frac{(a-\mu_2)^2}{2\sigma_2^2}\right]$$

Figure 9 : Modèle d'ajustement : somme de 2 gaussiennes

$$delta = \frac{\min(f(i), i \in [\mu_1, \mu_2])}{\min(f(\mu_1), f(\mu_2))}$$

Figure 10 : Formule du delta

$$\left(\frac{1}{\sigma_1^2} - \frac{1}{\sigma_2^2}\right)s^2 + 2.\left(\frac{\mu_2}{\sigma_1^2} - \frac{\mu_1}{\sigma_2^2}\right)s - \frac{\mu_2^2}{\sigma_2^2} + \frac{\mu_1^2}{\sigma_1^2} + 2\log_2\left(\frac{p_2.\sigma_1}{p1.\sigma_2}\right) = 0$$

Figure 11: Formule du choix d'un seuil

comprimée en ces 3 nombres grâce à la courbe de Peano. Le nombre de chiffres qui le composent donne automatiquement le niveau d'itération et par une astuce de codage, il est possible d'associer à chaque pixel (x,y) un nombre sur la courbe de Peano. Cette méthode, qui est une bijection de N2 dans N, est appelée clé de Peano. Elle est formée en intercalant les bits des coordonnées pixels (x,y) un à un. La figure 7 montre cet intercalage qui forme la clé pour passer d'un espace à l'autre. A un couple de coordonnées correspond donc une valeur unique donnée par la clé.

Remarques et restrictions

Cette méthode ne peut s'appliquer que sur des images carrées ou centrées dans une grande image carrée. La largeur ou longueur des carrés est une puissance de deux ce qui a permis l'analogie avec le codage binaire. Bref, cette structure est bien adaptée à l'esprit d'un ordinateur et donc d'un informaticien. Ensuite, on remarquera que ce découpage arbitraire en carrés égaux est grossier et inadapté à des images naturelles. Notons tout de même un avantage: cette méthode n'est pas dépendante de la dimension de l'image, on peut l'appliquer à des images 3d, à des séries de coupes conjointes ou même à des série temporelles dans le but d'une compression d'informations.

Une approche commune

Il existe toutefois un invariant dans cette diversité d'algorithmes: le traiteur d'images en revient souvent à cette notion d'histogramme et de seuillage. Tout commence ou se termine par un seuillage dira-t-on ? Presque, car un seuillage qu'il soit simple ou multiple équivaut, dans la pratique, à créer des zones de pixels isoprobables. Voyons maintenant la méthode proposée par Nakagawa qui consiste comme nous l'avons montré plus haut à découper l'image en zones d'intersection vide dans lesquelles on calcule l'histogramme. Cet histogramme est approximé par 2 gaussiennes si l'écart entre les deux modes (cf. figure 8) est suffisant. Il ne faut pas oublier de lisser cet histogramme en appliquant soit un filtre moyenneur, soit un filtre médian 1D sur 3 valeurs consécutives. La figure 9 représente la formule qui permet d'approximer un histogramme bimodal par la somme de 2 lois de Gauss. Il y a donc 6 paramètres à ajuster pour approcher ce modèle. Le critère utilisé par Nakagawa est simple à calculer. Une zone est considérée comme bimodale si et seulement si :

1. u2 -u1 > 4
2. 0.1 < sigma1 / sigma2 < 10
3. delta < 0.8

u1 et u2 sont les moyennes des modes de l'histogramme. Sigma1 et sigma2 sont les écart-types de l'histogramme delta est le résultat de la formule donnée en figure 10.

Si l'histogramme de la zone en cours est considéré comme bimodal, alors, on applique la formule 11 qui consiste à minimiser l'erreur d'une mauvaise séparation des pixels sachant la distribution observée (f). La valeur "s'" est le seuil à appliquer. Ce seuillage donne de bons résultats si les distributions sont à peu près gaussiennes. Il est appelé dynamique et adaptatif car le découpage successif de l'image permet de s'affranchir des hétérérogénéités de spatiales.

Conclusion

Nous avons étudié deux grandes méthodes en segmentation qui sont le quadtree et le découpage adaptatif en vue d'un seuillage. Ces méthodes, loin d'être neuves, sont très utilisées de par leur simplicité de programmation et la qualité des résultats. Elles reposent le problème de la qualité versus la rapidité. Il est encore difficile d'avoir ces deux paramètres complètement décorrélés. Il n'est, par exemple, pas possible d'effectuer ces traitement en temps réel sur une chaine de montage dans l'industrie. Après cet exposé un peu plus approfondi, nous reviendrons à d'autres méthodes de partitionnement tout aussi efficaces, mais peut-être encore une fois assez lentes à mettre en oeuvre.

Avis aux lecteurs

Nous avons, durant tous ces articles, délibérément omis d'aborder le thème des transformées de Fourrier (TF) et de leurs applications. Cette omission a pour cause les petites bases mathématiques nécessaires pour bien appréhender ces notions. Cela dit, je propose une série d'articles ou un article important concernant cet outil fabuleux qu'est la transformée de Fourrier. Ne pas connaître cet outil est à mon avis, réellement dommage. Il permet des traitements quasiment impossibles dans l'espace réel (enlever des grillages dans une image, extraire des informations cachées, etc...). De même, de nombreux filtres de réhaussement de contraste ou de filtrage sont plus aisés dans l'espace de Fourrier car ils consistent souvent en une simple multiplication. N'oublions pas que la transformée de Fourrier existe en 1D, 2D ou même en 3D. Cette transformation géométrique est applicable dans n'importe quelle dimension. D'ailleurs, qui n'a pas entendu parler des fameux composants électroniques appelés DSP (Digital Signal Processing) qui intègrent de façon câblée cette transformée et permettent le traitement de la voie, le son et la musique. Les applications sont larges et variées, mais pour coder cette routine (et ne parlons pas de son explication), cela nécessite un petit effort mathématique et algorithmique. Peut-être n'est-il intérressant que de présenter les applications de la TF étant donné que le code source de ce genre de programme se trouve partout.

Les lecteurs de cette série semblent très ouverts à la concertation au vu des courriers qu'ils m'envoient. Je m'en félicite et vous remercie au passage pour vos encouragements. Cette série n'est pas figée et deviendra d'autant plus la vôtre que vous me faites part de vos remarques et thèmes d'intérêt. Alors voulez-vous d'un tel article ? Votez ! Soit par e-mail, soit par courrier classique à la rédaction en m'écrivant seulement : « Je veux une série ou un article sur la TF » ou alors « Je ne veux pas d'article sur la TF ».

Merci d'avance pour votre participation et rendez-vous dans un mois pour le verdict !

Références

Samet H: The Quadtree and related hierarchical data structures, Computing Surveys, vol 18n p298-303, 1982.

Nakagawa Y., Rosenfeld, A.: Some experiments on variable thresholding, Pattern Recognition,vol 11, p191-204, 1979.

Meagher, D: Geometric Modeling using octree encoding, Computer graphics and Image processing, vol 19., p129-147, 1982.

Blitz Basic

Trucs et astuces

Je dois le reconnaître, je ne savais pas quel type de programme faire pour la rubrique de ce mois. J'étais d'abord parti sur l'idée de continuer notre annuaire, et puis finalement, je suis revenu en arrière. Tout cela sera peut-être pour le mois prochain. C'est bien beau tout cela mais qu'allons nous donc faire? Eh bien je vais tâcher de vous donner quelques petites astuces, découvertes au fur et à mesure des longues heures passées devant l'écran gris du Blitz, qui vous seront souvent fortes utiles.

Je prie encore une fois les programmeurs expérimentés de bien vouloir m'excuser, mais cette rubrique est destinée avant tout aux débutants et donc les astuces ne seront pas d'un niveau extraordinaire. Tout d'abord, une des questions qui m'est venue à l'esprit très rapidement en utilisant le Blitz est la possibilité de lancer des applications externes depuis votre programme Blitz (Dans le cas d'une documentation en ligne en faisant appel à AmigaGuide par exemple, ou bien encore un gestionnaire de lancement de programmes comme ToolManager).

Il faudra pour cela utiliser la commande Execute_ suivie de trois arguments: le premier est le nom de la commande suivi de ses éventuels arguments (tout cela est bien évidemment une chaîne de caractères), et les deux derniers sont les directions des Entrées/Sorties (si vous utilisez 0, les Entrées/Sorties seront redirigées vers NIL:). C'est clair? Pas vraiment j'imagine ;-) Essayons donc ce petit exemple:

```
If keycode=117 ; touche enfoncée=ESC
  Execute_ "C:AmigaGuide PROGDIR:Docs/Aide.guide",0,0
EndIf
```

Ce tout petit bout de code inséré dans votre routine principale de gestion des événements vous permettra le plus simplement du monde d'avoir une aide en ligne disponible à tout moment! Vous allez grâce à cette toute petite fonction donner une puissance que vous n'auriez jamais imaginée à vos programmes. Mais ce n'est pas tout, loin de là. On peut encore améliorer de beaucoup cette fonction: en effet, la lecture de votre fichier AmigaGuide stoppera carrément l'exécution de votre programme. Or, il se trouve que l'Amiga est multitâche (et ce bien avant Windaube'95 ;-). On va donc faire tourner notre logiciel externe (dans notre exemple AmigaGuide) de manière asynchrone, et pour cela, nous allons simplement lui rajouter la commande Run qui est parfaitement multitâche. Vous avez remarqué l'assign PROGDIR:?

Il est parfois utilisé par les programmeurs (vous pouvez voir ce nom dans certains scripts d'installation par exemple), et il est bien sûr accessible depuis le Blitz grâce aux appels systèmes (Allez donc faire un petit tour vers la fin de votre manuel: un certain nombre des fonctions de l'OS de l'Amiga y sont décrites avec leur syntaxe, mais malheureusement sans leur signification). Cela va vous permettre de charger certains Datas depuis le répertoire où sera installé votre programme. Mais le gros inconvénient de la commande à utiliser est qu'elle est compliquée et qu'il faut en appeler d'autres avant. A réserver aux utilisateurs avertis.

Mais il y a une autre méthode beaucoup plus simple! Lorsque vous démarrez un programme Blitz, celui-ci désigne automatiquement le répertoire d'où le programme a été lancé comme le répertoire par défaut. A partir de là, vous n'aurez qu'à exécuter un CHDir (Changement de répertoire) pour vous placer dans les répertoires où se trouvent vos Datas. Reformulons donc l'exemple que nous avons vu précedemment avec ce que nous venons d'apprendre:

```
If keycode=117                ; touche enfoncée=ESC
  succes=CHDir("Docs/")
  If succes<>-1
    Execute_ "Run C:AmigaGuide Aide.guide",0,0
  EndIf
EndIf
```

Maintenant, changeons un peu de sujet. Comment gagner de la vitesse d'une manière considérable? En utilisant du code assembleur bien entendu! Oui, mais là, vous vous dites "C'est bien beau mais je n'y connais strictement rien en assembleur". Et bien, figurez-vous que c'est exactement la même chose pour moi. Seulement, nous allons remplacer le symbole "/" par LSR pour nos divisions et le symbole LSL pour nos multiplications (en remplacement de la touche "*").

Seulement, il y a un hic, c'est que comme ces commandes fonctionnent en binaire, vous ne pourrez effectuer vos opérations qu'avec des puissances de 2. L'argument qui suit l'opération sera l'exposant de la puissance de 2 ("i LSR 4" divisera i par 2 puissance 4, c'est à dire par 16). Vous n'êtes pas convaincu de la différence de vitesse? Tapez juste ce petit exemple.

```
WBStartup
ResetTimer
Repeat
  i+1
  resul.l=i LSL 2  ; multiplication par 2 puissance 2, c'est à dire 4
Until i=10000
NPrint resul
NPrint Ticks
MouseWait
Forbid_
End
```

Essayez ensuite avec simplement le signe "*". Bon ok, je vous donne les résultats: 56 "Ticks" pour LSL et 65 pour "*", sur ma machine (68020 à 14 MHz). Ce qui vous fait quand même gagner 15% de vitesse sur ce simple calcul. Alors, imaginez les différences que cela va faire lorsque vous allez vous essayer à la conversion Chunky->BitMap pour faire un jeu en 3D!

On passe maintenant à la dernière astuce de ce mois, celle qui va intéresser le plus grand nombre d'entre vous j'imagine par ses nombreuses conséquences, autres que celles de l'exemple que nous allons traiter. Nous allons capturer la police de caractères utilisée par le WorkBench, afin de l'utiliser dans nos propres programmes (ce que la majorité des programmes DPs et commerciaux fait). Par exemple, votre WorkBench utilise la XEN.font.

Vous programmez en Blitz. Deux choix s'offraient alors à vous jusqu'à présent: utiliser la police par défaut (c'est à dire l'horrible Topaz), ou bien charger votre police. Oui mais voilà, lorsque vous allez diffuser vos programmes, vous ne pourrez pas connaître la police de caractères que l'utilisateur a installé sur son WorkBench. Notre routine va remédier à tout cela en allant simplement chercher le nom de la police du WorkBench dans le fichier font.prefs du WorkBench.

Avant toute chose, je tiens à remercier un programmeur (dont j'ai malheureusement oublié le nom ;-) qui a expliqué cela sur Internet et notre ami Pierre qui a en fait la transcription pour que vous ayez directement un code clair et concis. Comme le fichier font.prefs est un fichier Binaire, nous allons d'abord l'ouvrir en accès séquentiel, puis aller chercher les informations dedans avec l'instruction Get. Ensuite, on vérifie si le nom de la police existe bien et si c'est le cas, on essaye de la charger. Simple comme bonjour n'est ce pas? Bon, allez, on attaque le Source.

```
DEFTYPE .b SIZ,valeur
If ReadFile(0,"ENV:Sys/font.prefs")  ; Les fichiers de préférences sont toujours
                                     ; situés dans le répertoire ENV:
  FileInput 0          ; on va chercher nos données dans le fichier 0
  Fields 0,valeur      ; on définit les champs de saisie à la variable "valeur"
  k=226                ; 62 pour la fonte des icônes - 226 par défaut - 390 pour
                         ; la police de caractères de l'écran
  Repeat
    Get 0,k            ; on se place à l'offset 226 ("k" sera transféré dans "valeur")
    font$=font$+Chr$(valeur)          ; on rajoute à chaque passage dans la boucle
                                      ; une lettre du nom de la police
    k+1                ; on déplace le "curseur" de lecture de 1 octet
  Until valeur<33      ; on répète notre boucle tant qu'il y a des lettres - en dessous
                         ; du caractère ASCII 33, ce ne sont plus des caractères qui ; peuvent
être utilisées dans un nom
  font$=UnLeft$(font$,1) ; on enlève le caractère le plus à droite pour
                                      ; obtenir le nom exact
  Get 0,223            ; La taille de la police est 3 octets avant son nom
  siz=valeur           ; On initialize la taille de la police à la valeur du champ saisi
  CloseFile 0          ; on referme le fichier 0, font.prefs
  If Exists("Fonts:"+font$)  ; si le nom de la police existe réellement (on
                                      ; ne sait jamais)
    LoadFont 0,font$,siz     ; on charge la police
  EndIf
EndIf
```

Et voilà le travail! Grâce à ces quelques lignes relativement simples, vos programmes bénéficieront de la police de caractères choisie par l'utilisateur pour son WorkBench. Mais ce n'est pas à mon sens le plus intéressant. En effet, cette méthode est applicable quelle que soit la préférence du WB dont vous souhaitez bénéficiez! Il en sera donc de même pour les préférences d'Intuition, de la Locale.library, de l'imprimante... Enfin, vérifiez tout de même avant d'attaquer cette méthode que vous n'avez pas déjà des commandes Blitz qui s'en occupent pour vous. Je ne le répèterai jamais assez: procurez-vous les bibliothèques de commandes additionnelles!

Si cet article vous a plu, faites le moi savoir par courrier (la rédaction fera suivre) ou par EMail à: matc999@micronet.fr . De plus, je vous réserve une surprise pour un futur proche grâce à Orion Diffusion (qui fait encore une fois preuve de sa volonté de soutenir le Blitz): le test des Blitz user Magazine (B.U.M). Bonne programmation!

Achetez aujourd'hui et remboursez dans 3 mois en une fois sans intérêts ou à crédit sur 10 mois

DeltaGraph'X

Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X

A partir de 1000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1100 Fr
Blizzard 1240 ERC	2360 Fr
Blizzard 1260	***4030 Fr***
Blizzard 2040	3033 Fr
Blizzard 2060	***4825 Fr***
Blizzard 4030	***640 Fr***
Cyberstorm MK2 68040	***3215 Fr***
Cyberstorm MK2 68060	***4999 Fr***
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module Fast SCSI 1230/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	530 Fr
TekMagic 040/40 A2000	***5376 Fr***
TekMagic 060/50 A2000	***7605 Fr***
TekMagic 060/50 A4000	7660 Fr

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3290 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T dd 1Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	11710 Fr
Siamese System	1370 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2460 Fr
Amiga Tech. M1538S	3130 Fr
Amiga Tech. M1764S	7340 Fr
ADI SVGA 14"	1950 Fr
ADI SVGA 15"	2800 Fr
ADI SVGA 17"	4800 Fr
Unika SVGA 20"	9300 Fr

Disques durs

Fuji 2.5" 800 Mo IDE	2040 Fr
Fuji 2.5" 1 Go IDE	2312 Fr
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1522 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	***1820 Fr***
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	2120 Fr
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	2420 Fr
Fuji 3.5" 2 Go FSCSI	4315 Fr
Fuji 3.5" 4 Go FSCSI	7080 Fr
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	13760 Fr
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2862 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

Lecteurs

D7 Haute densite int A1200	585 Fr
D7 Haute densité int A1200T	585 Fr
D7 Haute densité int A2000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000T	585 Fr

Spécifiez si Commodore ou ATechn.
par défaut envoi version Commodore

Zip Iomega SCSI ext.	1360 Fr
Zip Iomega SCSI int.	1210 Fr
Jazz 1 Go SCSI int.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

GRAFFITI

carte graphique 265 couleurs chunky
pour tous Amiga même non AGA: 520 Fr

Prix et spécifications non contractuels. Forfait de port 95 Fr TTC (8 kg max.) 150 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur EXAPACK sous 24 heures

Logiciels

Monument Designer	1444 Fr
Monument Designer Draco	1444 Fr
Mon.Designer creative set	340 Fr
Adorage	845 Fr
Adorage Premium FX	215 Fr
Animage Composer	850 Fr
Clarissa	1520 Fr
Mainactor Broadcast	1875 Fr
ASIMCDFS	500 Fr
Cybergraphx	249 Fr
CrossDos	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDos	740 Fr
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Final Writer V5	***900 Fr***
Helm	973 Fr
Image FX	1150 Fr
Imagine 4	900 Fr
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en francaise	***300 Fr***
Lightwave V4 VF	***4500 Fr***
Lightwave V5 VF	***7999 Fr***
Lightwave mise à jour 4->5	***n.c.***
OCR Reconn. caractères	***325 Fr***
Pagestream	2490 Fr
Photogenics V2 CD	760 Fr
Personal Paint V6.4	***140 Fr***
Scala MM400 VF	1490 Fr
Scanquix 3.5 VF	***820 Fr***
Scanquix mise à jour	190 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint	450 Fr
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	1990 Fr
Xi Paint CD	390 Fr
IBowse	***299 Fr***

Cartes et Hardware

Cybervision 3D 4Mo	2645 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI	1198 Fr
DKB 3128 A4A3000	1890 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	2822 Fr
GVP 4008 SCSI A4000	1180 Fr
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	465 Fr
Pablo PAL pour Picasso	840 Fr
Picasso II plus	***2160 Fr***
Prism24	2427 Fr
Scandoubler VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Toccata Son 16 bit	2637 Fr
Vlab externe Y/C Pal	3256 Fr
Vlab interne Y/C Pal	2637 Fr
VlabMotion	4500 Fr
Movieshop effect disk1	280 Fr
Movieshop effect disk2	440 Fr
Movieshop effect disk3	600 Fr

Vidéo

Cavin Computer Editing	6333 Fr
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	3430 Fr
Sirius 2 Genlock	7810 Fr
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	547 Fr
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Towers pour A1200

DeltaTower Mini prêt à bricoler	496 Fr
DeltaTower Mini prêt à monter	851 Fr
DeltaTower Maxi prêt à bricoler	753 Fr
DeltaTower Maxi prêt à monter	1150 Fr
DeltaDeskTop prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC Windows	450 Fr
Interface clavier Amiga	450 Fr
Clavier Windows95	120 Fr
Clavier Microsoft Natural Keyb.	490 Fr
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2 RBM	1630 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	1999 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	3825 Fr
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	295 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM 1200Zorro2	***3757 Fr***
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
Siamese System	1370 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	95 Fr
IdeMux 4xIDE sans nappes	100 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	75 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	75 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	75 Fr
Adaptateur Moniteur SVGA/RVB	165 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	330 Fr
Câble Centronics m/f 36 lignes	51 Fr
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	23 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	135 Fr

Lecteurs/graveurs CDROM

Lecteur CDROM IDE 6x	615 Fr
Lecteur CDROM IDE 8x	780 Fr
Lecteur CDROM SCSI 4x	675 Fr
Lecteur CDROM SCSI 8x ext	1560 Fr
Lecteur CDROM SCSI 10x ext	1788 Fr
Graveur JVC 4x2x	4672 Fr
Graveur Philips 4x2x	3960 Fr
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

Scanner Tablette graphique

Scanner à mains Zydek	750 Fr
Paragon 600SP Scanquix 3	***2990 Fr***
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	1492 Fr
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16	88 Fr
Aminet set 1/2/3	230 Fr
Cliptomania clipart avec livre	255 Fr
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr

C et C++

LA LISTE: aspects fonctionnels avec C/C++ et Caml

Un itérateur avec C/C++ ou un type prédéfini d'un langage de programmation?

La dernière fois, nous avons vu un mécanisme de C++: la fonction virtuelle. Cette fois ci, nous allons voir le type de données très utilisé: la liste. Ceci nous permettra de mieux appréhender la conception d'Exec et les notions de Programmation Orientée par les Objets.

Pour ceux qui s'intéressent au module-bibliothèque dont j'ai dit que nous parlerions, vous pouvez vous référer à l'article de la rubrique ASM du mois de novembre 1996.

L'abstraction, ou comment définir notre type liste

La liste est un type de donnée simple comme le tableau, et à cause de cela, on a souvent besoin de les utiliser. Evident, de l'implanter me diriez-vous? A priori, oui. Mais qu'est-ce que c'est, exactement, une liste?

Un tableau a une dimension ou vecteur, c'est une suite d'éléments comme les touches 1;2;3 du pavé numérique, un tableau à deux dimensions ou matrice: la pavé numérique de 1 à 9 ou les pixels de l'écran. Si je tape sur le clavier 1 puis 2 puis 3, j'ai une liste. Pourquoi?

Parce que j'ai séparé dans le temps, ma frappe, et que je ne regarde plus la suite de chiffres 1;2;3 du pavé numérique. Je tape: c'est une action. D'une autre façon, je peux considérer une suite d'actions: taper sur 1 puis taper 2 puis taper sur 3: c'est alors à l'instar du tableau à une dimension, un vecteur d'actions.

Toutefois, si je veux continuer _à taper_, par exemple sur la touche 4, il me faut à nouveau revenir aux listes; faire la différence entre ce que je vois et ce que je fais: la finalité fonctionnel du type.

Le type concret

La différence formelle entre notre vecteur et notre liste de chiffres 1;2;3, c'est que l'un est une structure de données statique, l'autre dynamiques: je vois 1;2:3 mais je tape 1 puis 2 puis 3 sur le clavier. Pour donner une image: la liaison entre chaque chiffre, quand je les tape, ce sont les articulations entre chaque doigt, sauf pour ceux qui frappent avec un doigt bien sûr! On pourrait dire: "si on voit l'ensemble d'éléments, je le mets sous la forme du tableau, sinon, j'en fais une liste (ou une autre structure dynamique) ".

Remarque: il existe encore un autre type de données, dont la gestion est spéciale, qui est à part, et qui s'appelle table de hachage. Celle-ci se concentre sur les caractéristiques de l'élément appartenant à un ensemble, et permet de retrouver un élément à partir de celles-ci. Par exemple, notre système de fichier (File System) l'utilise.

L'objet liste avec C++:

On reprend le programme d'exemple de la dernière fois: le type Fruit. Chaque instance est chaînée à la suivante et on parcourt cette liste, pour afficher (à l'écran) les identifiants de chaque fruit.

Lorsqu'on parcourt, on fait presque en C/C++:

```
variable pointeur initialisé sur un élément de liste de fruit.
tantQue(pointeur valide) {
   affiche_identifiant( accès par le pointeur à l'identifiant du fruit );
   mise à jour du pointeur sur l'élément suivant;
}
```

On aimerait bien s'abstraire de la représentation interne ou l'implantation de la liste avec cette manipulation de variables pointeurs, pour avoir plutôt un algorithme spécifié par:

parcourir la liste et faire pour chaque élément: afficher son identifiant. Alors, on va introduire ce qu'on appelle un itérateur pour "parcourir la liste". On n'intégrera pas la deuxième notion à l'itérateur: "chaque arrêt sur un élément déclenche une action: afficher l'identifiant du fruit". Nous allons discuter succinctement de l'inconvénient de l'itérateur. Une partie de l'algorithme _est incorporée_ (embedded) dans l'objet itérateur: la gestion du pointeur: initialisation, validité, mise à jour du pointeur.

Aparté: si nous disons que les algorithmes sont "noyés" dans un ou un ensemble d'objets nous sommes péjoratifs. Prenons l'exemple d'un gâteau au chocolat: faire son gâteau au chocolat à partir de sachets de préparations ou avoir une recette de cuisine _bien détaillée_ en utilisant les ingrédients de base, revient quand même à l'obtention d'un gâteau au chocolat.

Il faudra pour le fabricant des sachets de préparation, connaître les ingrédients de base et au "cuisinier-utilisateur" savoir lire la recette et éventuellement connaître la composition des sachets de préparation; ne serait-ce que pour justifier si son gâteau est mauvais !

Ainsi, on peut se demander si en fournissant une telle abstraction (l'itérateur), on est encore sûr d'avoir une liste comme représentation interne des éléments. On fera confiance au _nom donné_: itérateur de liste et _aux noms donnés aux fonctions_ de celui-ci. Ici, itérateur de liste de fruit et estFini(), courant(), prochain().

```
class Fruit;                    // utiliser par IterateurFruit

class IterateurFruit {
        int  fin;               // fin des itérations
        Fruit *c;               // pointeur sur l'élément courant

public:
        void init(Fruit *cou) {
           if (cou == 0) { prinf("Itérateur: pointeur non valide\n"); exit(1); }
           c= cou; fin= 0;
        }
        IterateurFruit(Fruit *cou) { init(cou); }
        int     estFini() { return fin; }
    Fruit *     courant() { return c; }
        void    prochain();   // corps: voir après, la définition de la classe Fruit
};

class Fruit {
        Fruit * suivant;
        friend void IterateurFruit::prochain();   // mon ami prochain() de l'iterateur
public:
        Fruit(Fruit * sui) { suivant= sui; }
        // Fruit * le_suivant() { return suivant; } //Plus nécessaire avec l'iterateur
        virtual char * ident() { return "Fruit"; }
};

inline void IterateurFruit::prochain() { c= c->suivant; if (c == 0) fin= 1; }

class Pomme: public Fruit {
public:
        Pomme(Fruit * sui): (sui) {}
        char * ident() { return "Pomme"; }
};

class Abricot: public Fruit {
public:
        Abricot(Fruit * sui): (sui) {}
        char * ident() { return "Abricot"; }
};

void main() {
        Abricot abricot(0);
        Pomme  pomme(&abricot);
        Fruit   fruit(&pomme);

// , *ptrF= &fruit;   ancienne version
//      while(ptrF) { printf("%s\n", ptrF->ident()); ptrF= ptrF->le_suivant(); }

     IterateurFruit  iter(&fruit);
     while( !iter.estFini()) {
        printf("%s\n", iter.courant()->ident()); iter.prochain();

        IterateurFruit  iter(&fruit);
        while( !iter.estFini()) {
           printf("\t%s\n", iter.courant()->ident()); iter.prochain();
        }
     }
}
```

```
Sortie écran:
Fruit
    Fruit
    Pomme
    Abricot
Pomme
    Fruit
    Pomme
    Abricot
Abricot
    Fruit
    Pomme
    Abricot
```

Conclusion sur l'itérateur

C'est un bon compromis car on a plus de mise à jour à faire du pointeur "ptrF". Notre algorithme d'itérateur fonctionnerait aussi pour un vecteur de Fruit. De plus, on peut réutiliser notre itérateur de nouvelles fois sans crainte de faire une erreur (crashant le programme et le système sur miga), dans la mise à jour du pointer "ptrF". Mais, on remarquera que l'erreur susceptible d'exister, lors de la mise au point, sera dans l'itérateur. C'est un bon point pour la maintenabilité. L'itérateur a été mis au point, par nos soins, avec les ingrédients de base: pointeur et algorithme de parcours de liste. L'itérateur associé au type de notre liste de fruits est ce qu'on appelle une structure de données active. Il est basé sur une machine à état avec une seule variable booléenne d'états: "fin".

Autre exemple avec Caml:

La liste avec un langage fonctionnel qui a un type liste (list) prédéfini. Voici le même exemple avec un langage dit: fonctionnel. J'ai choisi le système interactif "Caml", parce qu'il nous permettra d'affiner à la fois, le concept de type abstrait/concret grâce à son système de typage, et de structures de données actives (l'itérateur) par ses types de données prédéfinis et son aspect fonctionnel. Passons sous interpréteur:

```
> CAML Light 0.4 -- Friday 06-Sep-91 22:45:05
#type Fruit= {ident:string};;
Type Fruit defined.
(* {} c'est un record, ':' spécifie le type string *)
#let fruit= {ident="Fruit"};;
fruit : Fruit
fruit = {ident="Fruit"}
(* let's a cellule named fruit de type record avec la chaine "Fruit". A la ligne, le symbole
fruit et son type ':' Fruit, à la ligne '=' c'est un record Magique? Non. *)
#let pomme= {ident="Pomme"} and abricot= {ident="Abricot"};;
abricot : Fruit
pomme : Fruit
abricot = {ident="Abricot"}
pomme = {ident="Pomme"}
(* idem pour les symboles pomme et abricot *)
let lesFruits= fruit::pomme::abricot::[];;
lesFruits : Fruit list
lesFruits = [{ident="Fruit"}; {ident="Pomme"}; {ident="Abricot"}]
(* "prefix ::" c'est un CONStructor et [] la liste vide, voyons [] toute seule *)
#[];;
- : 'a list
- = []
(* c'est un type _polymorphe_ où 'a signifie alpha type, il est défini par:
type 'a list= [] | prefix :: of 'a * 'a list
'|' fonctionne comme l'évaluation du || "ou logique" de C et sert à séparer les motifs.
'*' est utilisé pour le typage (ligne avec le ':') et par conséquent dans la définition d'un
type, le système Caml en vérifie la cohérence *)
#'a', 1, "toto";;
- : char * int * string
- = 'a', 1, "toto"
(* Où on entre (x, y, z) sous forme d'un agrégat.
Attention () est l'unité: cons of (int * int) est différent de cons of int * int
L'arité du constructeur est de 1 ou 2?
La virgule ',' est utilisée pour entrer l'agrégat (on va donner un autre exemple)
L'agrégat est entré avec la virgule et son type est affiché avec '*'.
On ne doit pas confondre virgule avec point-virgule ';' le séparateur d'expression *)
#'a'; 1; "toto";;
- : string
- = "toto"
#let a= "toto";;
a : string
a = "toto"
#let a= "toto";2 ;;
a : int
a = 2
(* polymorphisme: on _instancie_ par le type entier ou autre: type Fruit *)
#[2];;
- : int list
- = [2]
#[pomme];;
- : Fruit list
- = [{ident="Pomme"}]
(* Exemple: on aurait pu définir notre type liste polymorphe par: *)
#type 'a liste= fin | cons of 'a * 'a liste;;
Type liste defined.
(* A comparer avec la définition C++: class lst { T donnee; lst *suivant }; qui ne suffit
pas puisqu'il faudra aussi définir "en plus!" le constructeur de classe et la fonction de
saisie, d'affichage de la liste; qui dépend du type de donnée? Continuons... *)
#fin;;
- : 'a liste
- = fin
#cons;;
> Toplevel input:
>cons;;
>^^^^
>>> Constructor cons of arity 2 is used with arity 0.
#cons('a', cons('z', fin));;
- : char liste
- = cons ('a', cons ('z', fin))
#let rec an= cons('a', cons('n', cons('e', cons('w', cons('s', fin))))) and
titre= function fin -> "." | cons(x, y) -> char_for_read(x)^titre(y) in
titre an;;
- : string
- = "anews."
(* remarquons le _let rec_ parce que la définition de titre est récursive *)
(* la version impérative, on définit tête et queue: signatures ci-dessous *)
#let tete= function fin -> raise (failure "tete") | cons(x, _) -> x;;
tete : 'a liste -> 'a
tete = <fun>
#let queue= function fin -> raise (failure "queue") | cons(_, sl) -> sl;;
queue : 'a liste -> 'a liste
queue = <fun>
#tete (queue (cons ('a', cons ('z', fin))));;
- : char
- = 'z'
#let an= cons('a', cons('n', cons('e', cons('w', cons('s', fin))))) in
let pl= ref an and ps= ref "" in
while !pl != fin do ps := !ps^(char_for_read (tete !pl)); pl := queue !pl done;
ps := !ps^".";;
- : string
- = "anews."
(* Le type ref (faire le parallèle avec l'itérateur vu) est défini par:
type 'a ref= ref of mutable 'a
Où mutable permet d'utiliser l'affectation "<-" noté := c'est fun (ref x) a -> (x <- a) et '!'
la déréférenciation c'est function (ref x) -> x *)
(* Mais revenons à nos choux, on extrait les identifiant par l'accès au record '.' et Caml
les affiche! *)
#let extraisId= function Fruit -> Fruit.ident in map extraisId lesFruits;;
- : string list
- = ["Fruit"; "Pomme"; "Abricot"]
(* Voilà, cette sortie écran est suffisante, remarquons l'applicateur map
Enfin, remarquons qu'il existe des exceptions prédéfinies aussi, par exemple,
la fonction char_of_int(0..255) lève une exception Invalid_argument ("char_on_int") si
l'entier est négatif ou strictement supérieur à 255 *)
#char_of_int(256);;
- : char
Uncaught exception: Invalid_argument "char_of_int"
(* On va utiliser le récupérateur d'exception *)
#try char_of_int(256) with Invalid_argument("char_of_int") -> '\000';;
- : char
- = '\000'
(* Utilisons les exceptions, constructeur voir les définitions par "type ...;;" *)
#exception pasAZ of char;;
Exception pasAZ defined.
#pasAZ '0';;
- : exn
- = pasAZ '0'
#let az= function 'a' -> 'A' | 'z' -> 'Z' | c -> raise (pasAZ c);;
az : char -> char
az = <fun>
#az 'a';;
- : char
- = 'A'
#az 'b';;
- : char
Uncaught exception: pasAZ 'b'
(* on la récupère *)
#let az_verif= function c -> try az c with (pasAZ c) -> '?';;
az_verif : char -> char
az_verif = <fun>
#az_verif 'z';;
- : char
- = 'Z'
#az_verif 'y';;
- : char
- = '?'
```

Conclusion sur le système interactif Caml

On a utilisé le type de liste prédéfini, pour l'affichage, on a simplement laissé le système nous afficher la liste de fruits; celui-là est interactif. On s'aperçoit aussi, et c'est important, que l'on peut définir des types polymorphes. De plus, le système Caml comporte un sous-système très élaboré de typage qui nous a permis de comprendre rapidement ce qu'était son propre type de liste polymorphe. S'il fallait utiliser une liste polymorphe avec C/C++, on pourrait le faire en paramétrant les éléments de liste (template) mais le système Caml interactif est beaucoup plus puissant de ce point de vue là. Toutefois, on a vu qu'avec C/C++, on peut aussi définir de nouveaux types mais la différence est qu'on est obligé d'attendre la compilation pour détecter les incompatibilités de types, les accès à des données privées, ... (à moins d'avoir un interpréteur) Alors qu'avec Caml, le vérificateur de type nous donne tout de suite le type de l'objet (signature pour une fonction) ou génère une incompatibilité de type ou nous permet de lever une exception lors de l'exécution.

Synthèse

Bien sûr, il nous faudrait étudier d'autres langages fonctionnels tels que les Lisp ou d'autres langages (compilés ou optimisés) à objets tels que Pascal Objet, Eiffel, Ada, Smalltalk pour avoir un plus grand aperçu des possibilités de chacun: paquetage prédéfini, compilation/interprétation, le tout objet,... Cette première approche avec C/C++ et Caml en étudiant le type de donnée: la liste, nous a permis de mettre à jour l'abstraction "liste", de faire des parallèles entre un système interactif et compilé, entre l'impératif et le fonctionnel. On a vu que l'applicateur est intrinsèque dans un LF et l'itérateur orienté impératif. De plus, avec la liste, on s'aperçoit, qu'elle devrait constituer le fondement de tout framework (bibliothèque) d'un langage "plus qu'évolué".

Retenons que le système Caml est interactif, contient des types de base "prédigérés" ainsi qu'un vérificateur de type, etc. Il conviendra mieux au débutant voulant s'essayer à l'approche fonctionnelle et le modèle de type abstrait dans l'approche objet (on peut aussi faire, sans risque grâce au vérificateur de type et normalement aux exceptions bien définies, de l'impératif avec Caml). Les plus expérimentés ou fervents de C/C++ pourront l'utiliser avec plaisir, mais surtout vérifier rapidement la cohérence des signatures des méthodes d'un objet et les tester rapidement sur un jeu de données.

C et MUI

Une Custom Class

Si vous êtes programmeur ou que vous vous intéressez aux applications utilisant MUI, vous savez probablement ce qu'est une Custom Class.

Pour résumer, une application MUI se décompose en objets, chacun ayant sa propre fonction et ses propres attributs, les plus courants étant les boutons, les listes, etc, mais aussi (surtout) la fenêtre et l'application qui sont eux mêmes des objets aux yeux de MUI.

Avant MUI 2.0, les programmeurs étaient limités à ces objets internes à MUI pour construire leurs applications, ce qui pouvait être frustrant pour certaines applications. Par exemple, imaginez une fenêtre dans laquelle l'utilisateur peut dessiner avec la souris.

MUI n'offre pas un tel objet, et avant MUI 2.0 il était donc impossible pour le programmeur de placer un tel objet dans son application. Mais aujourd'hui avec les Custom Class, cela devient presque un jeu d'enfant. Vous l'aurez compris, une Custom Class permet de créer sa propre classe d'objets.

Avec MUI 3.0

La programmation de Custom Class était jusque là encore marginalisée car jugée peu utile pour une application simple. Mais l'arrivée, avec MUI 3.0, de la notion de "Drag & Drop" ("Glisser et Déposer") a rendu obligatoire l'écriture de Custom Class pour le programmeur qui veut utiliser cette nouvelle possibilité dans son application. Vous verrez pourquoi.

L'écriture d'une Custom Class ne nécessite pas de grandes connaissances en programmation, elle impose par contre de suivre des règles strictes dans son élaboration. Je vais essayer avec un exemple concret, de vous expliquer les rudiments de la programmation objet et de la création de vos propres objets.

Deux Types de Custom Class

Pour le programmeur, il peut être intéressant de distinguer 2 types de Custom Class: celles issus d'objets standards MUI comme les boutons, les strings gadgets, les listes, etc, auxquelles on ajoutera des attributs et des fonctionnalités divers (comme par exemple le Drag & Drop), et celles issues de la classe Area, qui est la classe parente de tous les objets MUI. Les premières sont faciles à mettre en oeuvre, les secondes sont plus difficiles. Nous commencerons évidemment par les premières.

Composée de 3 éléments essentiels

- **La SuperClass:** c'est la classe à laquelle votre objet appartient, ainsi il deviendra une sous-classe de la SuperClass
- **Le Dispatcher:** comme son nom l'indique, il s'agit d'une fonction dont le rôle est de distribuer les différentes "actions" (appelées Methods) appliquées sur votre objet vers d'autres fonctions.
- **L'Instance Data:** il s'agit d'une structure qui contient... ce que vous voulez :-) Cette structure pourra vous servir par exemple pour stocker les attributs actuels de votre objet. Nous verrons son importance capitale.

```
/*****************************************************************************
**
** File                : CC_Windows.c
** Created on          : Dimanche, 13.10.96 14:27:04
** Created by          : Jerome Fleury
** Current revision    : V1.0
**
**
** Purpose
** ---------
**    Démonstration de la programmation orientée objet et
**    de la création de Custom Class privées sous MUI
**
*****************************************************************************/

#define REVISION    "1.0"
#define REVDATE     "13.10.96"
#define REVTIME     "14:27:04"
#define AUTHOR              "Jerome Fleury"

#include <libraries/mui.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include <clib/utility_protos.h>
#include <clib/muimaster_protos.h>

#include <pragmas/muimaster_pragmas.h>

#ifndef MAKE_ID
#define MAKE_ID(a,b,c,d) ((ULONG) (a)<<24 | (ULONG) (b)<<16 | (ULONG) (c)<<8 |
                                                                (ULONG) (d))
#endif
/* Ce sont nos Methods et nos attributs personnels */
#define MUIM_Button_Finish          0x80040001
#define MUIM_Button_NewWindow  0x80040002
#define MUIA_Window_Originator   0x80040003   /* I.. APTR */

struct MUIP_Button_Finish { ULONG MethodID; Object *Win; };

APTR App, WI_Main;
struct MUI_CustomClass *CL_Button;
struct MUI_CustomClass *CL_Window;

struct Library *MUIMasterBase = NULL;

struct Button_Data { APTR dummy; };
struct Window_Data { APTR originator; };

LONG Compteur=0;

ULONG DoSuperNew(struct IClass *cl,Object *obj,ULONG tag1,...)
{
      return(DoSuperMethod(cl,obj,OM_NEW,&tag1,NULL));
}
ULONG Button_New(struct IClass *cl, Object *obj, struct opSet *msg)
{
      if(obj = DoSuperNew(cl,obj,
                  ButtonFrame,
                  MUIA_Background, MUII_ButtonBack,
                  MUIA_Text_Contents, "Nouvelle fenêtre",
                  MUIA_Text_PreParse, "\033c",
                  MUIA_Text_HiChar, 'n',
                  MUIA_ControlChar, 'n',
                  MUIA_InputMode, MUIV_InputMode_RelVerify,
                  TAG_DONE))
      {
            /* notre objet s'envoie une Method à lui même quand on clique dessus */
            DoMethod(obj,MUIM_Notify,MUIA_Pressed,FALSE,obj,1,
                                                MUIM_Button_NewWindow);
            return((ULONG)obj);
      }
      return(0);
}
ULONG Button_NewWindow(struct IClass *cl, Object *obj, Msg msg)
{
      APTR win;

      set(_app(obj),MUIA_Application_Sleep,TRUE);

      if (win = (APTR)NewObject(CL_Window->mcc_Class,NULL,MUIA_
                                    Window_Originator,obj,TAG_DONE))
      {
            /* si la création de la fenêtre a réussi... */
            /* on l'ajoute à l'application */
            DoMethod(_app(obj),OM_ADDMEMBER,win);
            /* et on l'ouvre */
            set(win,MUIA_Window_Open,TRUE);
      }
      else
            DisplayBeep(0);

      set(_app(obj),MUIA_Application_Sleep,FALSE);
}
ULONG Button_Finish(struct IClass *cl, Object *obj, struct MUIP_Button_Finish *msg)
{
      APTR win = msg->Win;

      if(win)
      {
            /* on ferme la fenêtre */
            set(win,MUIA_Window_Open,FALSE);
            /* on l'enlève de l'objet application */
            DoMethod(_app(obj),OM_REMMEMBER,win);
            /* et on l'efface */
            MUI_DisposeObject(win);
      }
      return(0);
}
__saveds __asm ULONG Button_Dispatcher(register __a0 struct IClass *cl,register __a2 Ob-
ject *obj,register __a1 Msg msg)
{
      switch (msg->MethodID)
      {
            /* pour cet objet il nous faut intervenir dans sa création...*/
            case OM_NEW                  : return(Button_New          (cl,obj,(APTR)msg));
            /* mais aussi lorsqu'on appuie dessus... */
            case MUIM_Button_NewWindow : return(Button_NewWindow (cl,obj,(APTR)msg));
            /* ET c'est lui qui gère la fermeture de la nouvelle fenêtre */
            case MUIM_Button_Finish      : return(Button_Finish       (cl,obj,(APTR)msg));
      }
      return(DoSuperMethodA(cl,obj,msg));
}

ULONG Window_New(struct IClass *cl, Object *obj, struct opSet *msg)
{
      Object *ST_Num, *originator;
```

Comment tout ça s'articule

Pour ça je vous propose un petit programme d'exemple qui contient 2 Custom Class. La première est un bouton situé dans une fenêtre principale qui ouvre une autre fenêtre lorsqu'on clique dessus, cette nouvelle fenêtre étant elle même une Custom Class. Pour bien comprendre la notion d'"objet", il faut voir que notre bouton est bien plus qu'un simple bouton.

Si nous devions décrire notre objet en une phrase cela donnerait: "Objet de type bouton dont le rôle est de s'occuper de l'ouverture et de la fermeture de fenêtres". Car comme on peut le voir dans le source, notre classe prend en charge aussi bien l'ouverture que la fermeture des fenêtres, même si visuellement rien ne nous le laisse deviner. Notez bien également que la création d'un tel objet permet l'ouverture illimitée de fenêtres simultanément, sans que leur fermeture pose un quelconque problème.

Identifions les éléments principaux de nos deux Custom Class:

- La SuperClass de notre objet Bouton est la classe Text. En effet, il n'y a pas à proprement parler de classe Bouton dans MUI. Un bouton n'est en fait qu'un objet Text disposant de certains attributs. Quant à notre objet fenêtre, sa SuperClass est, bien entendu, la classe Window.

- Le Dispatcher de notre objet Bouton s'occupe de 3 fonctions propres à notre objet: sa création (méthode OM_NEW), l'ouverture d'une fenêtre (MUIM_Button_NewWindow) et sa fermeture (MUIM_Button_Finish). Quant à notre objet Fenêtre nous n'avons qu'à nous préoccuper de sa création via la méthode OM_NEW.

- L'Instance Data de notre objet Bouton est vide car nous n'en avons pas besoin. Toutefois, il est obligatoire d'en avoir une pour créer la Custom Class, ce qui explique le pointeur "dummy" qu'elle contient. Notre objet Fenêtre possède, lui, une Instance Data qui contient un pointeur sur notre objet Bouton. Nous nous servons de ce pointeur lors de la fermeture de la fenêtre. En effet, nous devons communiquer avec l'objet Bouton pour lui indiquer de fermer cette fenêtre. Par conséquent, nous devons avoir son adresse.

Vous noterez qu'un grand nombre de fonctions utilisées proviennent directement du système BOOPSI sur lequel MUI se base presque entièrement. Je renvoie donc aux autodocs de l'amiga.lib pour comprendre leur fonctionnement et leur utilisation. A noter qu'un grand nombre de documentations sur BOOPSI sont dorénavant disponibles sur le CD Développeur d'Amiga Technologies.

La place me manque pour vous expliquer tout ce qui concerne les Custom Class avec MUI. Citons notamment le problème des sous classes de Area qui sont les plus hardues à mettre en oeuvre mais qui permettent d'envisager les objets les plus intéressants. D'autre part, j'aurais aimé vous parler de la gestion des attributs (les fameux MUIA_) via les Method OM_SET et OM_GET. Enfin, si vous avez complètement assimilé la création de Custom Class privées, rien ne vous empêchera plus d'en créer des publiques (comme Listtree.mcc et Busy.mcc fournies avec MUI 3) qui seront utilisables par tous.

Cela c'est une autre histoire...

```
    if (obj = DoSuperNew(cl,obj,
            MUIA_Window_Title, "Objet Fenêtre",
            MUIA_Window_ID, MAKE_ID('W', 'I', 'N','0'),
            WindowContents, GroupObject,
                Child, ST_Num = TextObject,
                    TextFrame,
                    MUIA_Background,MUII_TextBack,
                End,
            End,
        TAG_DONE))
    {
        Compteur++;
        DoMethod(ST_Num,MUIM_SetAsString,MUIA_Text_Contents,"Fenêtre
                                                n°%ld",Compteur);
        originator = (Object *)GetTagData(MUIA_Window_Originator,0,msg->ops_AttrList);
        /* on notifie le bouton qui donné naissance à cette fenêtre quand on veut la fermer
*/
        DoMethod(obj,MUIM_Notify,MUIA_Window_CloseRequest,TRUE,MUIV_
                        Notify_Application,5,MUIM_Application_PushMethod,
                        originator,2,MUIM_Button_Finish,obj);
        return((ULONG)obj);
    }
    return(0);
}

__saveds __asm ULONG Window_Dispatcher(register a0 struct IClass *cl,register
                        a2 Object *obj,register a1 Msg msg)
{
    switch (msg->MethodID)
    {
        /* pour cet objet nous n'avons besoin de nous soucier que de sa création */
        case OM_NEW : return(Window_New (cl,obj,(APTR)msg));
    }
    return(DoSuperMethodA(cl,obj,msg));
}

APTR CreateApp(void)
{
    APTR button;
    App = ApplicationObject,
    MUIA_Application_Author,      AUTHOR,
    MUIA_Application_Base,        "CC_Windows",
    MUIA_Application_Title,       "CC_Windows",
    MUIA_Application_Version,     "$VER: CC_Windows "REVISION" ("REVDATE")",
    MUIA_Application_Copyright,   "©1996 Jérôme Fleury pour ANews",
    MUIA_Application_Description, "Exemple d'utilisation des Custom Class
                                                privées de MUI.",
    SubWindow, WI_Main = WindowObject,
        MUIA_Window_Title, "Fenêtre principale",
        MUIA_Window_ID, MAKE_ID('0', 'W', 'I', 'N'),
        WindowContents, GroupObject,
        /* NewObjet() est une fonction standard de BOOPSI, non spécifique à MUI! */
        /* c'est avec elle que nous créons un objet issu d'une de nos Custom Class */
        Child, button = NewObject(CL_Button->mcc_Class,NULL,TAG_DONE),
        End,
    End,
    End;
    if (!App)
        return(NULL);
    DoMethod(WI_Main,MUIM_Notify,MUIA_Window_CloseRequest,TRUE,App,2,
                                MUIM_Application_ReturnID,MUIV_
                                Application_ReturnID_Quit);
    set(WI_Main, MUIA_Window_Open, TRUE);
    return(App);
}

int main(void)
{
    BOOL running = TRUE ;
    ULONG signal ;
    static char error_txt[] = "CC_Windows erreur!", bt_request[] = "_Ok";
    if (!(MUIMasterBase = (struct Library *)OpenLibrary(MUIMASTER_
                                NAME,MUIMASTER_VMIN)))
    {
        printf("Impossible d'ouvrir la muimaster.library V%d\n",MUIMASTER_VMIN);
        exit(20);
    }
    CL_Button = (struct MUI_CustomClass *)MUI_CreateCustomClass
                        (NULL,MUIC_Text,NULL,sizeof(struct
                        Button_Data),Button_Dispatcher);
    CL_Window = (struct MUI_CustomClass *)MUI_CreateCustomClass
                        (NULL,MUIC_Window,NULL,sizeof(struct
                        Window_Data),Window_Dispatcher);

    if(CL_Button && CL_Window)  /* les 2 Custom Class sont bien crées */
    {
    if(App = CreateApp())   /* on crée l'application */
    {
        /*
        ** C'est une boucle d'entrée idéale pour une application MUI orientée objet
        ** Tout est encapsulé dans des classes, aucun return id n'est utilisé,
        ** On teste juste si le programme doit se terminer.
        ** L'utilisation de MUIM_Application_NewInput rend la boucle
        ** beaucoup plus rapide.
        */
        while(DoMethod(App,MUIM_Application_NewInput,&signal) != MUIV_
                                Application_ReturnID_Quit)
        {
        if (signal)
        {
            signal = Wait(signal | SIGBREAKF_CTRL_C);

            /* On quitte quand on reçoit un break */
            if (signal & SIGBREAKF_CTRL_C)
                break;
        }
        }
        /* on détruit notre application */
        MUI_DisposeObject    (App);
        /* il faut détruire les Custom Class APRES l'application */
        MUI_DeleteCustomClass (CL_Button);
        MUI_DeleteCustomClass (CL_Window);
    }
    else
        MUI_RequestA(NULL,NULL,NULL,error_txt,bt_request,"Impossible
                                de créer l'application.",NULL);

    CloseLibrary(MUIMasterBase);
    }
    else
    MUI_RequestA(NULL,NULL,NULL,error_txt,bt_request,"Impossible de créer
                                les Custom Class.",NULL);

    exit(0);
}
```

ASM

XPK et ARexx: l'interrogation d'ARexx

Dans notre exemple d'écriture d'une bibliothèque ARexx, nous en sommes arrivés à la description de la fonction d'interrogation d'ARexx. Je vais maintenant vous décrire dans les détails le travail de cette fonction, et nous aborderons également la programmation d'XPK.

En avant!

Nous en étions au point où ARexx appelle la fonction d'interrogation à la recherche d'une fonction qu'il cherche à localiser. Le registre A0 contient alors une structure RexxMsg telle qu'on l'a vue le mois dernier. Dans cette structure (qui n'est PAS à considérer comme une structure Message: surtout pas de GetMsg()), le champ le plus important dans notre cas est le premier argument: rm_Args (aussi appelé Arg0). Il contient le nom de la fonction qu'ARexx recherche, sous forme d'une ArgString. Notre fonction doit donc comparer cet argument avec les noms de fonctions de notre bibliothèque.

A partir de là, de deux choses l'une: ou la fonction est connue, ou elle ne l'est pas. Dans les deux cas, il ne faudra en aucun cas modifier la structure RexxMsg ni les Argstrings associées: elles serviront à d'autres appels de bibliothèques de la part d'ARexx. Si la fonction demandée est inconnue, on doit retourner 1 en D0 (ce qui correspond à l'erreur "Program not found"). ARexx sait alors qu'il doit continuer sa recherche. Si par contre la fonction est connue, il nous faut l'exécuter. Pour cela, les différents arguments passés à la fonction se trouvent dans les autres champs du tableau d'Argstrings rm_Args, le nombre d'arguments donnés étant dans l'octet de poids faible de rm_Action (soit dans l'octet rm_Action+3). Ce nombre inclut les arguments passés en tant que valeurs par défaut, auquel cas le pointeur correspondant est nul, mais n'inclut pas Arg0 (le nom de la fonction).

Une fois la fonction exécutée, on doit retourner 0 en D0 (ce qui indique l'absence d'erreur) et le résultat sous forme d'ArgString en A1. C'est du moins ce que dit la doc officielle, il semble que ce soit plutôt en A0. Soyons prudent: à la fois en A0 et A1. La création d'une telle

EXEMPLE AREXX:

```
/* Programme de test pour rexxxpk.library */
SAY "shell-startup -> ram:" PackFile("S:Shell-Startup","RAM:s","NUKE",)
SAY "ram:s -> CONSOLE:" UnpackFile("RAM:s","CONSOLE:",)

LISTING:
        IMPORT      utility,hooks
        IMPORT      utility,tagitem
        IMPORT      libraries,xpk

; (D0)Error(0=OK,1=Not found),(A0)Result=ARexxQuery(Message)(A0)
ARexxQuery
        PUSH        d1-d2/a3-a6,ARexxQuery
        move.l      a6,a5
        move.l      a0,a4

        lea         RexxFunctions.Table(pc),a3
        move.l      rxpk_UtilityBase(a5),a6
.Search move.l      (a3)+,d0
        beq.s       .NotFound
        move.l      (a3)+,d2
        add.l       #ST,d0
        add.l       #ST,d2
        move.l      d0,a0
        move.l      rm_Args(a4),a1      ; nom de la fonction demandée
        CALL        Stricmp
        tst.l       d0
        bne.s       .Search
        move.l      d2,a1
        jsr         (a1)
        bra.s       .Ret
.NotFound
        moveq       #1,d0
        suba.l      a1,a1
.Ret    move.l      a1,a0               ; sécurité
        movem.l     (sp)+,d1-d2/a3-a6
        rts

RexxXPK.Name        dc.b    "rexxxpk.library",0
_XpkMasterName      dc.b    "xpkmaster.library",0
        UTILITYNAME
_RexxSysLibName     RXSLIBNAME

RXFUNCT             MACRO               ; nom de la fonction ARexx
        Aptr        1.Name-ST           ; (pour la table)
        Aptr        1-ST
        ENDM

RXFNAME             MACRO               ; déclare le nom d'une fonction
1.Name  dc.b        "1",0
        ENDM

        even

RexxFunctions.Table
        RXFUNCT     PackFile
        RXFUNCT     UnpackFile
        dc.l        0

        RXFNAME     PackFile
        RXFNAME     UnpackFile

        even

; quelques routines et déclarations préliminaires

        STRUCTURE   XPKReport
         STRUCT     xpkr_Hook,Hook
         ULONG      xpkr_Packer1    ; nom du packer (pas APTR)
         ULONG      xpkr_Packer2    ; les %c de RawDoFmt sont des mots
         LONG       xpkr_CLen       ; longueur compressé
         LONG       xpkr_ULen       ; décompressé
         LONG       xpkr_CF         ; taux de compression
         LONG       xpkr_Speed      ; vitesse
        ENDSTRUCT   XPKReport

; nom du compresseur par défaut, indique une erreur
DEFPACKER           EQU     ('?'<<16)+"?"

; cette routine est appelée par XPK lorsqu'il travaille. Nous nous
; en servons pour communiquer différentes données comme le taux de
; compression, la vitesse... On pourrait aussi prévoir l'interruption
; par Ctrl-C.
Report.Func         ; (D0)Arrêt=Report.Func(Hook,XpkProgress)(A0,A1)
        cmp.l       #XPKPROG_END,xp_Type(a1)  ; fin de compression?
        bne.s       .Ret
        move.l      xp_CCur(a1),xpkr_CLen(a0)
        move.l      xp_UCur(a1),xpkr_ULen(a0)
        move.l      xp_CF(a1),xpkr_CF(a0)
        move.l      xp_Speed(a1),xpkr_Speed(a0)
        move.l      xp_PackerName(a1),d0
        beq.s       .Ret
        move.l      d0,a1
        move.b      (a1)+,xpkr_Packer1+1(a0)    ; a1 n'est pas
        move.b      (a1)+,xpkr_Packer1+3(a0)    ; forcément pair
        move.b      (a1)+,xpkr_Packer2+1(a0)    ; donc pas de move.l
        move.b      (a1)+,xpkr_Packer2+3(a0)
.Ret    moveq       #0,d0       ; pas d'arrêt
        rts

RESULT_BUFSIZE      EQU     120         ; taille maxi du résultat (suffisant)

GetResultString     ; (A1,Z)result=GetResultString(XPKReport)(A3)
        PUSH        d0-d1/a0/a2-a3/a6,GetResultString
        lea         Result.Fmt(pc),a0           ; format
        lea         h_Data(a3),a1               ; flot de données
        lea         Store.Routine(pc),a2        ; routine de stockage
        suba.l      #RESULT_BUFSIZE,sp
        move.l      sp,a3                       ; tampon pour la chaîne
        CALL        RawDoFmt,rxpk_ExecBase(a5)
        move.l      sp,a0                       ; chaîne résultat
        CALL        Strlen,rxpk_RexxSysLibBase(a5)    ; préserve A0
        CALL        CreateArgstring
        add.l       #RESULT_BUFSIZE,sp
        move.l      d0,a1
        move.l      a1,d0
        POP         GetResultString
        rts

Store.Routine                                   ; pour RawDoFmt()
        move.b      d0,(a3)+
        rts

; Les routines suivantes correspondent aux fonctions ARexx. Elles
; reçoivent le RexxMsg en A4 et retournent l'erreur en D0 (code) et le
; résultat en A1 (ArgString). La base de la bibliothèque est en A5.

;****** rexxxpk.library/PackFile ******************************************
;
;  NAME
;       PackFile() -- Compresse un fichier
;
;  SYNOPSIS
;       Résultat=PackFile(Source/A,Dest/A,Packer,Motdepasse)
;
;  FUNCTION
;       Utilise xpk pour compresser le fichier Source avec les paramètres
;       indiqués.
;
;  INPUTS
;       Source  - nom du fichier à compresser (nécessaire).
;       Dest    - nom du fichier destination (nécessaire).
;       Packer  - nom (4 lettres) du compresseur à utiliser, éventuellement
;                 suivi d'un point et du coefficient numérique d'efficacité.
```

ArgString se fait très simplement grâce à la fonction CreateArgstring() de la rexxsyslib.library et consorts.

Si une erreur s'est produite, le code de l'erreur est à retourner en D0 (par ex: 17=nombre d'arguments incorrects), mais il ne faut pas renvoyer de résultat. N'oubliez pas non plus que le code 1 est réservé à un usage particulier.

L'exemple

Dans notre exemple, tout ceci est accompli en scrutant une table, de façon à rendre le programme très extensible, même si dans la version que je vous présente ici, seules les fonctions PackFile() et UnpackFile() sont présentes. La documentation est au format autodoc, de sorte que vous pourrez grâce à l'utilitaire "autodoc" (fourni sur le developper kit) extraire ladite documentation du source, et éventuellement la convertir au format AmigaGuide grâce à AD2AG:

autodoc -t8 -s -I RexxXPK.s >rexxxpk.doc
ad2ag rexxxpk.doc

Je vous laisse donc avec la fin du programme entamé le mois dernier, qu'il suffit de taper à la suite. Examinez également les prochaines disquettes de la collection DPAT, dans lesquelles vous retrouverez cette bibliothèque rexxxpk.library (ou une version améliorée) et quelques scripts ARexx utiles (comme un script permettant d'ouvrir et sauvegarder des fichiers compressés avec XPK dans l'éditeur Cygnus-Ed 3.5).

En attendant, cet exemple-ci devrait vous permettre de tester la bibliothèque. Le mois prochain, programmation d'XPK avec un autre exemple.

ERRATUM

Dans le listing du mois précédent, une erreur s'est glissée dans la gestion d'erreur (justement) de Lib.Open: il manque la ligne

```
subq.w      #1,LIB_OPENCNT(a6)
```

juste avant le premier rts de cette routine. De plus, pour être cohérent (bien que cela ne pose pas de problème en l'état), l'avant dernière ligne (movem.l...) doit être remplacée par

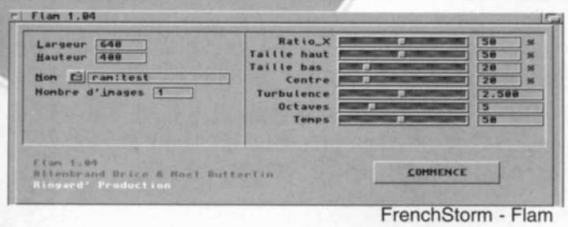
```
.Ret        POP     Lib.Expunge
```

```
;                       Par défaut: NUKE.
;       Motdepasse - obligatoire si les données vont être cryptées.
;
;  RESULT
;       Résultat    - chaîne de caractères contenant, séparés par des
;                     espaces, le code d'erreur, le nom (4 lettres) du
;                     compresseur utilisé, la taille du fichier
;                     compressé, la taille du fichier décompressé, le
;                     taux de compression (pourcentage) et la vitesse
;                     (octets par seconde). Utilisez l'instruction
;                     PARSE!
;
;  SEE ALSO
;       rexxxpk.library/UnpackFile()
;
;*****************************************************************************
;
;
PackFile
        cmp.b       #4,rm_Action+3(a4)          ; nb d'arguments
        blo.s       .NoArgs
        move.l      rm_Args+1<<2(a4),d1         ; source?
        beq.s       .NoArgs
        move.l      rm_Args+2<<2(a4),d2         ; dest?
        bne.s       .ArgsOK
.NoArgs moveq       #17,d0              ; erreur: nb d'arguments incorrect
        suba.l      a1,a1
        rts
.ArgsOK SPINIT

; la réentrance nous empêche d'utiliser une structure XPKReport
; globale, on la construit donc sur la pile.

        PUSH_I      0                   ; Speed
        PUSH_I      0                   ; CF
        PUSH_I      0                   ; ULen
        PUSH_I      0                   ; CLen
        PUSH_I      DEFPACKER           ; "----" (en cas d'erreur)
        PUSH_I      DEFPACKER
        PUSH_I      0                   ; h_Data (pour code d'erreur)
        PUSH_I      0                   ; h_SubEntry (inutilisé)
        PUSH_A      Report.Func(pc)     ; h_Entry
        PUSH_I      0                   ; struct MinNode
        PUSH_I      0
        move.l      sp,a3               ; adresse de l'XPKReport

        PUSH_I      TAG_DONE
        PUSH_V.L    a3
        PUSH_I      XPK_ChunkHook       ; hook à appeler
        PUSH_V.L    rm_Args+4<<2(a4)    ; mot de passe
        PUSH_I      XPK_Password
        move.l      rm_Args+3<<2(a4),d0         ; compresseur
        bne.s       .PkGot
        move.l      #NUKE.Name,d0
.PkGot  PUSH_V.L    d0
        PUSH_I      XPK_PackMethod
        PUSH_V.L    d2                  ; dest
        PUSH_I      XPK_OutName
        PUSH_V.L    d1                  ; source
        PUSH_I      XPK_InName
        move.l      sp,a0
        CALL        XpkPack,rxpk_XPKBase(a5)

        move.l      d0,h_Data(a3)       ; stocke le code d'erreur
        bsr         GetResultString
        FREESP                          ; libère les variables de la pile
        bne.s       .PackOK
        moveq       #3,d0               ; erreur: pas assez de mémoire
        rts
.PackOK moveq       #0,d0               ; pas d'erreur
        rts
```

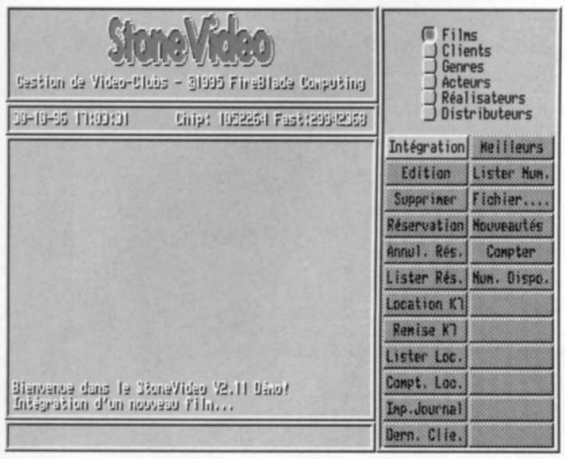
```
;****** rexxxpk.library/UnpackFile ****************************************
;
;  NAME
;       UnpackFile() -- Compresse un fichier
;
;  SYNOPSIS
;       Résultat=UnpackFile(Source/A,Dest/A,Motdepasse)
;
;  FUNCTION
;       Utilise xpk pour décompresser le fichier Source avec les
;       paramètres indiqués.
;
;  INPUTS
;       Source      - nom du fichier à décompresser (nécessaire).
;       Dest        - nom du fichier destination (nécessaire).
;       Motdepasse - obligatoire si les données sont cryptées.
;
;  RESULT
;       Résultat - voyez PackFile().
;
;  SEE ALSO
;       rexxxpk.library/PackFile()
;
;*****************************************************************************
;
;
UnpackFile
        cmp.b       #3,rm_Action+3(a4)  ; nb d'arguments
        blo.s       .NoArgs
        move.l      rm_Args+1<<2(a4),d1         ; source?
        beq.s       .NoArgs
        move.l      rm_Args+2<<2(a4),d2         ; dest?
        bne.s       .ArgsOK
.NoArgs moveq       #17,d0     ; erreur: nb d'arguments incorrect
        suba.l      a1,a1
        rts
.ArgsOK SPINIT
        PUSH_I      0                   ; Speed
        PUSH_I      0                   ; CF
        PUSH_I      0                   ; ULen
        PUSH_I      0                   ; CLen
        PUSH_I      DEFPACKER           ; "----" (en cas d'erreur)
        PUSH_I      DEFPACKER
        PUSH_I      0                   ; h_Data (pour code d'erreur)
        PUSH_I      0                   ; h_SubEntry (inutilisé)
        PUSH_A      Report.Func(pc)     ; h_Entry
        PUSH_I      0                   ; struct MinNode
        PUSH_I      0
        move.l      sp,a3               ; adresse de l'XPKReport

        PUSH_I      TAG_DONE
        PUSH_V.L    a3
        PUSH_I      XPK_ChunkHook       ; hook à appeler
        PUSH_V.L    rm_Args+3<<2(a4)    ; mot de passe
        PUSH_I      XPK_Password
        PUSH_V.L    d2                  ; dest
        PUSH_I      XPK_OutName
        PUSH_V.L    d1                  ; source
        PUSH_I      XPK_InName
        move.l      sp,a0
        CALL        XpkUnpack,rxpk_XPKBase(a5)
        move.l      d0,h_Data(a3)       ; stocke le code d'erreur
        bsr         GetResultString
        FREESP                          ; libère les variables de la pile
        bne.s       .PackOK
        moveq       #3,d0               ; erreur: pas assez de mémoire
        rts
.PackOK moveq       #0,d0               ; pas d'erreur
        rts

NUKE.Name           dc.b    "NUKE",0
Result.Fmt          dc.b    "%ld %c%c%c%c %ld %ld %ld %ld",0
```

CDRom French Storm Volume 1

Si vous lisez les pubs dans les moindres détails, vous avez remarquez le nouveau CDRom du libre essai français, édité par Free Distribution Software. Qu'est-ce qui cache donc derrière cette appellation interpellante ?



FrenchStorm - Flam



FrenchStorm - StoneVidéo

Autour du pot

La boîte de ce CD aux couleurs très frenchies, nous informe que ce CD est une compilation de logiciels du domaine public, freeware et shareware, tous en français ou avec une notice en français. Notez que contrairement aux compil's classiques, les logiciels sont pré-installés sur le CDRom et donc utilisables directement. Les versions archivées sont aussi fournies pour satisfaire les curieux et permettre une installation définitive sur votre disque dur.

Dans le pot

Les logiciels sont classés par thème : Animation, Images, Jeux, Utilitaires, Graphisme, Développement, Gestion, Musique, Communication , Documents et Modules.

Visuel

Commençons par les animations, très très moyennes, les images qui occupent 190Mo sont pour la plupart des dessins ou des images de synthèse encore très très moyennes. Les photographies de sites géographiques sont fournies aux formats IFF 24bits non-compressés (1Mo par image !) et HAM8. Ce n'est donc pas ces deux catégories qui vont faire vendre ce CD.

Utile

Allons tout de suite au plus intéressant, avec en vrac RDV (planning), StarsBlanker (économiseur d'écran), Collector (catalogueur d'images), M2I (clone de ToolManager), YoWB (affecte des sons aux événements du WB), Majordome (domotique), ABackup (backup de disques durs), en tout, une quarantaine d'utilitaires.

Graphisme

Là encore, on trouve le pire et le meilleur: Flam (générateur de flammes), AnimInWindow (player d'anim), MLSP (pour utiliser les datatypes même quand ce n'est pas prévu), soit 10 utilitaires.

Gestion

C'est sans doute l'un des domaines les mieux fournis de ce CD. On y trouve Agenea (arbre généalogique), TQQ (pronostics de tiercé !), FinalLAB (impression d'étiquettes), StoneVideo (gestion de Video-clubs), DikoMot (mots-croisés), RdP (archives de presse), Coktails, Foot (championnat de France). On a aussi des utilitaires pour le Loto, le keno, une gestion de stocks, divers utilitaires de gestion de comptes bancaires, en tout, 25 utilitaires.

Ludique

Pour jouer, une douzaine de petits jeux de réflexion, 4 jeux d'aventures, et diverses autres petites productions; en tout.

Communication

On trouve l'excellent émulateur AmiTel et AHP pour communiquer avec une HP 48.

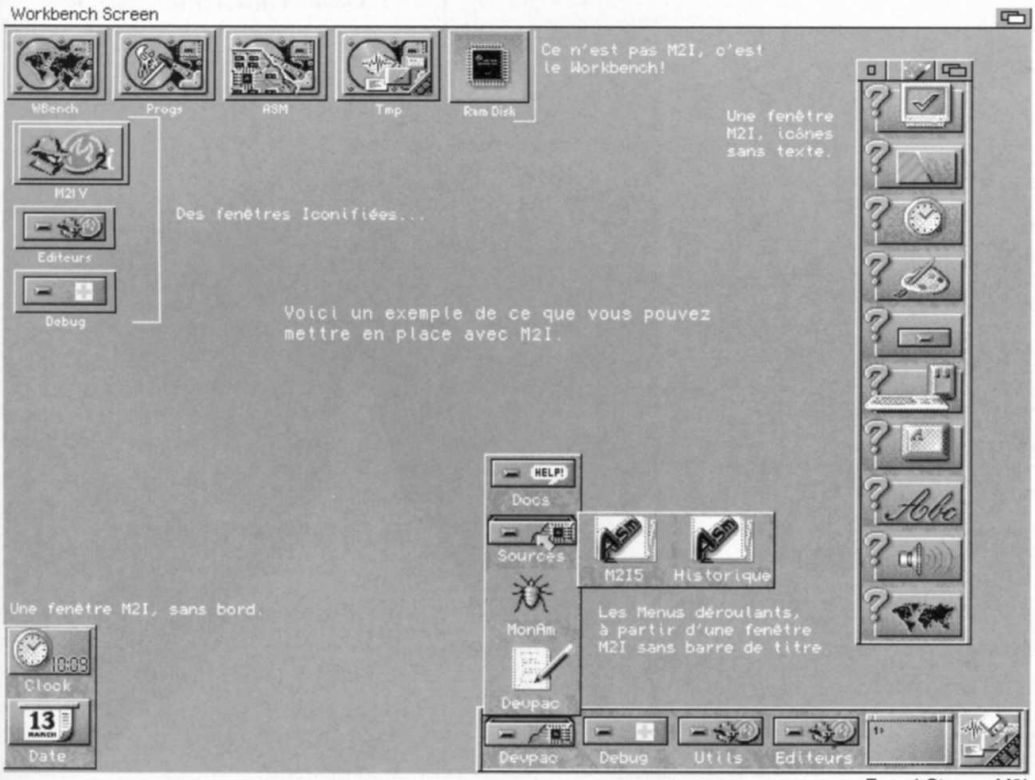
Reste

Les utilitaires de musique, outils de développement, et le reste, ne valent pas la peine que l'on en parle.

Bonus

Dans le répertoire Bonus, on trouve les disquettes DPAT 1 à 115 dont vous lisez régulièrement les descriptifs dans cette revue, les DPAF 1 à 5, 100 disquettes de modules musicaux et 120 disquettes d'échantillons sonores.

En cadeau, la version 3.2 de XiPaint, utilitaire de dessin et d'animation 24 bits. Egalement fourni, le ray tracer Imagine 4.0 et un petit guide de mise en route. Il vaudrait presque à lui tout seul l'achat de ce CD. OctaMED 5, bien connu des musiciens, est également fourni en version complète ainsi que SoundFX3.35 et Symphonie2.4c.



FrenchStorm - M2I

Configuration conseillée

Une grande majorité des logiciels qui figurent sur cette compilation, fonctionneront avec le système 2.04, mais FDS conseille vivement le Worbench 3.0, un disque dur et 4Mo de RAM.

Ce CD Rom est en vente chez Free Distribution SoftWare au prix de 59F

Conclusion

Le niveau technique de ce CD n'est pas renversant. Par contre, on y trouve beaucoup d'originalité dans les thèmes abordés. Il pourra séduire les débutants rebutés par les installations fastidieuses car le travail est mâché. La présence des disquettes DPAT et de la collection de samples sont un plus non négligeable sur ce CD.

Usons et abusons

Rubrique courrier exploitée par
Alain Bourgery

(La rédaction se réserve le droit de couper les lettres).

Puisqu'IBM nous prenait l'an dernier pour des idiots pressés, n'hésitons pas à continuer à (ab)user de nos Amiga pour leur démontrer que le multimédia était chez nous bien avant.

Autre sujet : le courrier s'est effectivement égaré le mois dernier, car j'en ai reçu plus qu'à l'accoutumée ce mois-ci... Mes craintes n'étaient donc pas fondées. (Ed: je plaide coupable)

Je veux faire ma télé

[...] Je lance un appel à tous les professionnels et particuliers (graphistes, infographistes) pour établir un projet de TéléVision Locale Canal Infographie. Actuellement, je possède un devis à base de deux Pentium Pro 180MHz 64Mo de RAM pour 400 000 FTTC !!! Il doit exister des solutions à base d'Amiga (ex : TVTools de Tecsoft n'existe plus sur Amiga et la société abandonne définitivement le développement de TV Paint sur Amiga). Tecsoft sort en ce moment TV Paint Animator ou TV Animator pour PC, Station Unix, etc. FINI l'Amiga pour eux, ils ne croient pas en VisCorp ! Merci de bien vouloir faire passer ma demande. Merci pour tout et à bientôt.

Association MANOR Joseph DIASIO Quartier Mermoz Bat D2, 1er étage 54240 Joeuf

J'arrive...

Bonjour, Je vous écris cette lettre tout d'abord pour vous annoncer une bonne nouvelle : un magasin d'informatique vient d'ouvrir dans ma ville (Oullins, dans le 69) et sur ma requête, le propriétaire est entièrement d'accord pour vendre des produits Amiga (logiciels et matériels) [...] pour les lyonnais, voici l'adresse (de la pub gratuite pour une telle initiative) : Groupe ATA, 95 grande rue, 69600 Oullins, tél. : 04 72 66 94 10, et à ce propos, pourriez-vous fournir une liste des grossistes Amiga ? Depuis le 1er novembre 1995, je possède mon Amiga 1200 que j'ai eu le temps de booster (68030, 4MO, HD, CéDérom) et ayant possédé des PC auparavant, je puis dire qu'ils ne m'ont jamais autant comblé que cette machine, et par la littérature qui l'entoure, j'apprends de plus en plus de choses sur son exploitation. Donc, bravo à AmigaNews, Adream et RAM, pour leur soutien mutuel et celui aux amigaïstes. Personnellement, je nourris un rêve : celui de concevoir une revue qui parlerait de toutes les machines (Amiga, Atari, Mac, PC, etc), ce qui recréerait les passions d'autrefois. Enfin, une dernière chose : votre couverture est de mieux en mieux, mois après mois : continuez !

Mehdi (69 Oullins)

AB: *Ayant connu les 'passions d'autrefois', j'ai quelques craintes pour la revue qui s'engagerait dans cette voie : en effet, comme vous pouvez le constater dans les rayons de votre buraliste, les revues restent segmentées et très chauvines, peut-être suite à la guerre que se livrent les fournisseurs de machines.*

Ed: Les revues multi-machines sont mortes parce que les possesseurs de Mac, Spectrum, Amiga etc., ne voulaient entendre parler que de leurs machines. Cela peut changer au fur et mesure que les possibilités d'émulation et de transportabilité de OS se développent. AmigaNews redeviendra bientôt A-News et continuera à parler, en plus de l'Amiga, de A\\Box, BeBox, pOS, DraCo, PowerUP, PIOS, et JAVA. En passant, notons que Java va ouvrir à l'Amiga (et à toute autre machine qui prend la peine de se doter de l'interface Java), toutes les applications bureautiques du PC, ceci en très peu de temps sans besoin de recompilation ni quoi que ce soit! Java, c'est le Postscript des executables.

Suggestions

Bonjour, Je vous écris pour vous donner quelques suggestions d'articles. Il serait particulièrement intéressant d'avoir le détail des opérations que vous effectuez pour concevoir AmigaNews : l'étape PAO (maquette, sélection des couleurs, incorporation des images, temps nécessaire, matériel utilisé), l'étape imprimerie (support utilisé pour le transfert des données, contraintes, déroulement succinct de l'impression) et des trucs et astuces (bon calibrage des couleurs, ...). A quand un passage sur PageStream ? D'autre part, je pense qu'il serait intéressant de faire un historique de la conception de l'Amiga (1982 à 1985) : les petites histoires, la mentalité de l'équipe, leurs buts, et le devenir actuel des membres de l'équipe. Etant un lecteur fidèle d'ANews mais qui a pris le bateau en route (vers 1991), j'ai trouvé quelques numéros plus anciens (dont le n°1) et j'aimerais savoir ce que sont devenus Giorgio Cupertino, El Yéti, Roméo Rapido, Chorizo Kid, Kéké, Ze Dahu, Xavier Leclercq et d'autres. Qui est Bruce Lepper ? Un amigaïste convaincu mais discret ? Nostalgie, nostalgie... Gardons cette pointe d'espoir avec l'annonce du BeBox de Phase 5 (qui a eu raison de ne pas attendre le rachat d'Amiga Technologie pour travailler sur le devenir des amigaïstes).

Amigalement vôtre, François-Xavier D'Hollander (62 Gouy en Artois)

AB : *Pour ma part, je réalise mes textes sur ma machine en quelques heures et je les transmets à la rédaction par MoDem, généralement en retard (mais c'est une coutume dans tous les journaux, quels qu'ils soient, de rendre ses papiers en retard...) alors que je les transmettais par le MoDem de mon minitel il y a quelques mois de cela, et par disquette auparavant. Bruce Lepper est la personne grâce à laquelle vous lisez ce journal depuis bientôt 100 numéros. Comme il est trop modeste pour le dire, je suis obligé de m'en charger. Il est capable de passer de nombreuses heures pour que notre journal sorte dans des délais raisonnables, avec le soutien moral de son épouse et de ses enfants... L'historique de la machine en elle-même a déjà été écrit par votre serviteur, à la page 28 du n°69, mais il s'arrête au 4000, aboutissement de l'époque, et n'a pas vraiment pris de ride (sauf pour le comparatif aux PC en temps de calcul...). Pour ce qui est du devenir de nos nombreux rédacteurs, c'est à lui (Ed:) de décider s'il peut vous renseigner, comme c'est aussi à lui (Ed:) de réaliser un article sur la réalisation d'un article (et les chiens qui se mordent la queue). Que sont-ils devenus? Giorgio Cupertino : El Yéti : Roméo Rapido : Chorizo Kid : Kéké : Ze Dahu : Xavier Leclercq :*

Ed: *Vous n'êtes pas le seul à demander ce genre de récapitulatif, et nous allons faire un effort spécial pour les faire revenir dans notre numéro 100. Note aux ex-correspondants: vous êtes prévenus, préparez dès main-*

tenant vos articles. Qu'êtes-vous devenus, quels sont vos souvenirs, et quels sont vos réflextions sur l'avenir?

Nouveau

[...] J'ai acquis, suite aux conseils d'un ami, un Amiga 2000 (qualité/prix, petit budget oblige). Donc me voici dans le monde Amiga. En vous lisant (irrégulièrement), j'ai souvent du mal à comprendre ce qui pourtant semble tellement évident à vos yeux, un peu comme si on demandait à un indien d'Amazonie ce qu'est un feu tricolore, alors qu'il n'a jamais vu un homme blanc de sa vie... Vous serait-il possible de consacrer une traduction sur les différents termes et abréviations dans une prochaine parution d'AmigaNews ? Peut-être certains de vos lecteurs ont-ils le même souci ? Comme quoi, malgré l'avenir incertain de l'Amiga, il y a quand même de nouveaux arrivants.

Thierry Balsano (91 La Norville)

AB : *On m'a souvent demandé de donner la traduction de certains termes, y compris pour un guide d'accompagnement livré avec les derniers A1200 : nous passerons peut-être des extraits de ce guide dans une de nos prochaines éditions.*

Problèmes de WorkBench

1/ [...] Cette disquette est auto-lançable, c'est-à-dire qu'elle se compose du WorkBench plus le programme utilitaire. Elle fonctionne parfaitement sur Amiga 500 kickstart 1.2, mais ne fonctionne bizarrement pas sur mon Amiga 500 kickstart 1.3 (le Workbench se lance bien, mais juste avant d'attaquer le programme principal, l'Amiga redémarre au début, ceci sans appuyer sur une seule touche. Avez-vous le remède, docteur ? 2/ J'aimerais me procurer les plans de ma machine A500 révision 8A avec carte A500+. Avez-vous des tuyaux ? 3/ Je me suis procuré dans le DP une disquette intitulée kickstart 2.0 qui est censée transformer une machine en kickstart 1.3 en kickstart 2.0. Comment utiliser cette disquette ? Dans l'attente de vos précieux renseignements, veuillez agréer, Monsieur, mes respectueuses salutations.

Michel Leclercq (62 Angres)

AB : *1/ De deux choses l'une : ou le programme utilitaire n'est pas compatible avec le Kickstart 1.3 (pour le savoir, il suffit de lancer le Workbench 1.3 puis d'insérer la disquette contenant l'utilitaire et de cliquer sur son icône pour le charger), ou les commandes du workbench contenues sur la disquette de démarrage ne sont pas compatibles avec le Kickstart 1.3 (il suffit alors de faire une disquette contenant les mêmes commandes MAIS issues du workbench 1.3). 2/ Il y a une partie des plans à la fin des manuels de l'Amiga 500, mais pour se procurer les plans complets, la meilleure solution me semble être de contacter la société SERELE (voir adresse et téléphone dans leur pub). 3/ La disquette ne doit contenir qu'un logiciel permettant de copier la ROM d'un Amiga 500 Kickstart 2.0 sur une disquette, puis de copier cette image de la ROM en mémoire vive (ce qui, soit dit en passant, consomme 512ko) et de faire croire à l'Amiga que cette image de la ROM EST la ROM : on se retrouve alors avec une machine en kickstart 2.0... mais avec seulement 512ko de ram. Si le distributeur de DP qui vous a fourni la disquette est sérieux, il doit y avoir un fichier mode d'emploi (dans le pire des cas en anglais).*

Association loi 1901

AFLE

en français dans le texte ...

enfin disponible !

la suite intégrée

GestaCompte pour Entreprises & Professions libérales

complète au prix de 1490 F

SE006	Gestacompte Banque V1.3	160 F
SE007	Gestacompte Livre de caisse V1.3	160 F
SE008	Gestacompte Stock V1.1	320 F
SE009	Gestacompte Facture V1.1	480 F
SE013	Gestacompte Compta V1.0	480 F

Mises à jour de Livre, Stock et Facture :
1 module 20 F
2 modules 30 F
3 modules 40 F
Frais de port inclus

Tous ces modules tournent sous Kickstart 2.X et il vous faut obligatoirement un disque dur

Frais de port et de gestion 25 F (option recommandé + 18 F)
Paiement par chèque, carte bleue (16 chiffres + date d'expiration)
ou contre remboursement (plus frais en vigueur)

Association Française du Libre Essai
BP 505 13091 Aix en Provence Cedex 02

05 56 05 72 09 de 10h à 18h
04 42 64 56 76 de 18h à 20h
(33) 04 42 64 56 76
(33) 05 56 05 06 21
afle@cyberstation.fr & afle@aix.pacwan.net

L'espoir fait vivre

Salut à vous tous ! Si je vous écris, ce n'est pas pour vous glorifier (même si vous le méritez), ni pour vous donner la recette du coq au vin version finlandaise. Je fais appel à vous car j'ai décidé de mettre sur pied une action de soutien à l'Amiga auprès d'un éditeur (de jeux, désolé, mais il faut reconnaître que c'est le centre d'intérêt de la majorité des amigaïstes). En quoi consiste cette opération? Et bien, je vais envoyer à un éditeur des lettres de soutien, des demandes de logiciels de la part d'un maximum d'amigaïstes. Il me faut donc, pour avoir une chance d'être entendu, un max' de coupons, de lettres, de soutien. Sur ces coupons et lettres, il faudra inscrire le nom, le prénom, la ville, le statut (étudiant, ouvrier, Bill Gates), et bien sûr le côté soutien , avec le pourquoi cette lettre, quel type de logiciels... Bref, le soutien. Je fais donc appel à vous, et même si ça vous paraît un peu utopique, j'y tiens fortement. Si vous pouviez caser cette annonce quelque part dans votre mag', je vous en serais éternellement reconnaissant. En espérant recevoir (ou voir dans votre mag') quelque chose de positif, je souhaite bonne continuation à votre mag' (j'adore les nombreuses info que vous débusquez au fil des mois...), et vive l'Amiga !

Alexandre Rey (26 Portes les Valence)

AB : *Bien qu'en désaccord avec votre avis sur la majorité des amigaïstes (de par les courriers que je reçois et les Amigars que je côtoie), je ne peux qu'encourager votre tentative.*

(C)aidez-moi !

Hello, Un grand bonjour de la Suisse où l'Amiga SURVIT encore! Bon, voici mon problème : je suis en possession d'un A1200 (à moins que cela ne soit le contraire ?!), Blizzard 1230/50mhz, 6Mo, M1438S + CDRom IDE X2 de marque Chinon. A la suite d'une malencontreuse erreur, j'ai effacé un device' qui se nommait cd.device et depuis l'icône de mon CDRom ne s'affiche plus! J'ai fait tout pour

retrouver ce device, mais je suis en froid avec mon revendeur (11 mois pour recevoir mon pack logiciel!). Quant aux autres, [...]. Quelqu'un pourrait-il m'en envoyer un nouvel exemplaire ?

Adil Mesfioui Chemin des Herbolandes,
4 1226 Thônex / GE SUISSE

AB: *Je vais utiliser une de mes fameuses formules magiques: l'appel est lancé. Juste un petit additif, valable pour tous: gardez vos disquettes originales en lieu sûr et utilisez une copie, on n'est jamais trop prudent.*

Et allez, don !

Suite au courrier de Gert René Schmidt en réponse à l'appel de Cédric Ménart, je me permets de mettre à disposition de Cédric Ménart une borne interactive en bois coloré et verni, avec des yeux qui donnent le son et une bouche qui donne l'image (NdCl : ça me semble n'avoir ni queue, ni tête !), il manque l'écran et l'ordinateur. La conception est de Jean-François Bachelet. [..] En relisant la lettre de Christian Livine, je rajouterais deux propositions à sa liste pour le nouveau Workbench : - avec 2 Amiga, on va 2 fois plus vite, avec X Amiga, on irait X fois plus vite : un individu qui connecte plusieurs Amiga ensemble ne peut en conduire qu'un, quel dommage ! - en plus des images graphiques, et de leurs couleurs, il faudrait ajouter une profondeur (genre niveaux de gris). Pourquoi cette dernière proposition ? Pour être en avance, pardi ! [...] Veuillez agréer, Monsieur Alain Bourgery, coupeur premier, mes sincères félicitations.

Jean-François Jaffeux 63200 Riom

AB: *Désolé d'avoir dû exercer ma fonction de coupeur, mais votre lettre était vraiment trop longue. Pour la profondeur des images, cela est souvent géré par les logiciels de graphisme.*

Un peu de patience!

Nous avons reçu la lettre suivante de Mr Toufic Eldada, gérant de la société Turtle Bay:

Information du public concernant un malaise général au sein du monde des revendeurs Amiga.

Les différents revendeurs, ayant commandé par voies régulières, soit chez Amiga Technologies, soit chez Phase V, pour ne citer qu'eux, des ordinateurs ou des cartes accélératrices, par exemple, ont dû régler l'intégralité du montant commandé, le jour même de la commande.

Les revendeurs pouvaient ainsi légitimement espérer une livraison dans le respect des délais et ont fait la publicité de ces produits à leur frais.

Cependant, même après encaissement, les délais de livraison ne sont pas respectés par les grossistes et les revendeurs, attendant toujours la livraison de leurs commandes déjà payées, sont pris par nombre de leurs clients pour menteurs, tricheurs ou voleurs.

Rappelons que le client final a envoyé un chèque aussi, qu'il attend sa marchandise et que le revendeur attend de pouvoir le livrer pour encaisser son règlement.

C'est pourquoi, conscient d'un tel contexte, nous demandons encore un peu de patience au client final envers son revendeur, car il essaie toujours de le servir au mieux et bien sûr, il préférerait lui vendre la marchandise sur le champ que de le faire attendre!

Lettre ouverte de DeltaGraph'X aux lecteurs d'AmigaNews...

Pourquoi acheter un Amiga

Pour ceux qui ne le savent pas, Deltagraph'X est importateur/revendeur de produits Amiga depuis début 1994. Déjà à cette époque l'agonie de l'Amga était visible et pourtant on s'est lancé dans cette aventure... Ce n'est pas aujourd'hui qu'on va abandonner le bâteau, même si le bateau Amiga perd de plus en plus de sa flottabilité...

Je suis fatigué d'entendre les uns et les autres qui déplorent le manque de tel ou tel logiciel sur Amiga ou sur la reprise de Amiga Technology. Je suis las de complaintes concernant le manque de puissance de nos Amiga actuels. De nombreux amigaïstes dépensent beaucoup de temps et d'argent sur le net en fournissant moultes considérations philosophiques mais n'utilisent pas leur système et ne mettent pas à jour leurs configurations.

Aujourd'hui l'achat d'un lecteur haute densité ou d'un lecteur cd rom est considéré comme une mise à jour du système, alors que tout le monde devrait posséder Workbench 3.1, un Amiga A4000 ou une carte 68040 depuis plusieurs années...

On est loin de là. Par contre ici et là on considère l'achat d'une configuraion PC musclée pour 7000 à 10000F. On est prêt à envisager cette dépense, mais pas pour l'Amiga... On argumente que l'Amiga devrait être vendu au même prix qu'un PC. Bizarre! Une station Silicon Graphics est beaucoup plus chère qu'une station PC, pourtant ça se vend très bien. L'Amiga avec une logithèque moderne et une mise à jour massive de ressources n'a pas à rougir devant d'autres solutions.

Au lieu de se plaindre: mettez vos bécanes à jour!

Beaucoup de nos clients travaillent dans les institutions, la gendarmerie, l'armée de tere, dans les studios de télévision: E=M6, cela vous dit quelque chose? L'habillage entier est fait sur des A2000 et A4000. Air France utilise des bornes Amiga pour la formation de ses employés. La liste est impressionnante, mais on ne peut convaincre que par l'exemple et la démonstration, inutile de se livrer une bataille de mips, flops, dhrystones. Cela ne fait pas vendre un seul Amiga.

Alors persister dans l'Amiga c'est trop difficile, trop osé, trop cher? Changez votre hobby ou achetez un PC.

Le rôle de clubs Amiga, les revues, 3614/3615 Amigatel et les revendeurs doit faire la différence... Les revues qui se bornent à réciter les informations ultra techniques pour les "super-users", ont une certaine responsabilité pour le déclin de l'Amiga. Le nouveau utilisateur ne s'y retrouve pas et ne trouve que peu d'aide.

L'Amiga donne des sensations qu'aucun PowerMac ou Pentium peut vous procurer: l'intimité entre la machine et l'homme. L'Amiga est un challenge continuel pour soi-même: défier les limites de sa machine et ses propres limites de compréhension. Et pour prouver à soi-même et aux autres qu'on ne s'est pas trompé, on doit donner la preuve de la flexililité par sa propre créativité. Cette satisfaction-là, n'a pas de prix et ne se discute pas. Ca aussi c'est l'esprit Amiga. Impossible d'exprimer cette qualité par des spécifications techniques ou par la vitesse du processeur.

L'histoire de l'Amiga n'est pas terminée. Une fois le rachat effectué par une ou des sociétés qui comprennent l'esprit Amiga, l'aventure continuera. N'attendez pas les suites du feuilleton, agissez, créez et équipez-vous **dès maintenant**.

L'attentisme massif de la part des utilisateurs causera la disparition de nos revues Amiga, nos revendeurs, les fabricants, les développeurs. En dessous d'un certain seuil d'activité global de professionnels Amiga, la reprise ne pourra plus s'effectuer.

Vive Amiga !

Gert René Schmidt
DeltaGraph'X

PCx: Jim Drew sort un émulateur Pentium

La société Microcode Solutions, créée par Jim Drew, l'auteur d'Emplant, vient de sortir PCx, un nouvel émulateur PC pour Amiga. Contrairement au module e586DX d'Emplant, PCx est un émulateur logiciel, tout comme PC-Task.

La version de démonstration est disponible sur Internet : http://blittersoft.wildnet.co.uk/pcxdemo.lha, mais pas encore sur les sites Aminet. C'est cette version que nous avons rapidement testée.

Les principaux atouts de ce nouvel émulateur par rapport à PC-Task 3.1 sont :

- emulation du Pentium, incluant les instructions du P5 non documentées (dixit la doc).
- emulation de la FPU, si vous possédez un coprocesseur du côté Amiga.
- Sound Blaster (en mono).
- mode Turbo pour les programmes en mode protégé.
- prétraduction des instructions x86 en 68K dans des caches.

La version de démonstration est quelque peu bridée. Ainsi, il n'est possible que de créer des pseudo-partitions limitées à 16 Mo, et la MMU n'est pas gérée. Ceci empêche de pouvoir tester Windows 95, mais d'après la doc la version complète le permet. D'ailleurs, tout système d'exploitation fonctionnant sous 80x86 doit fonctionner, ce qui inclus OS/2, Windows NT et Netware.

Le mode Turbo permet d'accélérer la vitesse des logiciels en mode protégé. Celui-ci affecte les programmes sous Windows, mais pas ceux sous Dos. D'après Jim Drew, la vitesse est approximativement trois fois celle du module e586DX. On peut alors se demander si la partie soft de ce dernier n'avait pas été programmée en Amiga-Basic. Mais le mode Turbo n'est pas disponible dans la version de démo, et c'est surtout sur la vitesse qu'il aurait été intéressant d'avoir des résultats.

Bien que cela ne soit pas toujours très juste, voici les résultats d'un test de vitesse avec Norton SysInfo 4.5. Sur un Amiga 4000/40 25Mhz, PCx obtient 5.7 et PC-Task 5.5. Par contre, sous Windows 3.1, un test de recherche dans un fichier met 25s à s'exécuter avec PCx et seulement 15s avec PC-Task.

PCx semble aussi rapide que PC-Task sous DOS, mais plus lent sous Windows, surtout à cause de l'affichage AGA qu'il a l'air beaucoup mieux géré par PC-Task. Et comme cette version bridée ne permet pas de sélectionner les modes des cartes graphiques, on ne peut pousser le test plus loin.

La configuration minimale est un Amiga avec un 68020, l'AmigaOS 2.04, 3 Mo de mémoire Fast disponible, ce qui permet d'obtenir un simple PC avec 640 Ko. Il faut au moins 6 Mo pour Windows.

Il faudrait un test plus approfondi avec la version commerciale pour voir s'il existe une différence avec PC-Task, notamment avec les modes Turbo et Prétraduction avec une carte graphique. Mais il est indéniable que l'émulation du Pentium apporte un plus face à PC-Task 3.1. France Festival Distribution annonce la disponibilité de la version 4.0 de PC-Task, mais sur le site Web de Chris Hames le 15 décembre on lit toujours le même message: PC-Task 4 n'est pas encore sorti!

Gwénaël Ropert <minf9@educ.univ-reunion.fr> & Patrice Le Coq

Blittersoft , Milton Keynes, GB.
Prix : 49.95 Livres UK (Europe) 59.95 US Dollars (USA/Canada)

Cherche:

Urgent, carte Archos avideo 24 bits (int.) A3000/A4000 et TVpaint avideo. Faire offre, Recherche lecteur disk 1541 pour C64). Tel: 03 82 46 95 12 ap 18h (dept:54).

Copie workbench 1.3 pour Amiga 500, remboursement frais. Tel: 04 94 05 81 66 (dept:83).

Workbench 2.1 version 38 pour A500+. Tel: 01 60 14 55 63 après 18h (dept:91).

Tout matériel Amiga (1200, 4000, dd, carte...). Jean-Michel, Tel: 03 20 03 33 44 (dept:59).

Vends:

Carte accélératrice pour 1200: 50mhz 4mo horloge + moniteur 1085s: 2000F ou séparément (1500 + 700). Tel: 04 67 85 18 10 (rép) (dept:34).

A4000/30, 4mo ram, écran 1960 multisync, genlock gvp, video director, digiview, directory opus, final copy, ppm, nbx jeux + dp, imprimante hp deskjet 500c: 10000F le tout, A500+, moniteur , dd gvp, + jeux: 1300F. Tel Denis 02 99 52 14 14 (dept:35).

Divers logiciels et périphériques Amiga à prix très inéressants (à débattre): carte A3640 v3.1 A4000, carte 7 slots, genlock gst 2500, adp4000, aladdin 4d, deluxe paint 5, photogenics, blitz vf, adorage 2.5, final copy, etc... Liste sur demande à Mr Ikhlef 20 ter, Allée des Mélèzes 88380 Arches. Tel: 03 29 32 76 58, fax: 03 29 32 75 06.

A1200: 1600F + 1083s: 800F + dd 120mo: 400F + Volumm 4d pro 4.0: 450F + pcmcia psram 4mo: 700F + m1230 xa 68030 50mhz, copro 50mhz, 4mo: 1600F ou le tout pour 5000F. David, tel: 18h-20h: 01 69 42 94 56 (dept:91).

Carte graphique Picasso II 2mo avec Cybergraphx (dernière version), Imagine 5.0 avec cd-rom "Imagine Enhancer" (dernière version avec support Arexx et Cybergraphx), tablette graphique format A3 Summasketch Pro (driver Amiga & Pc). Faire offre au 03 88 60 37 98 (dept:67).

A4030 33 mhz, 18mo de ram, dd 540mo + 340mo, carte contrôleur gvp, lecteur cd rom, imprimante hp 500, + scala echo 100 + collection complète AmigaNews: 7000F, scanners à plat 16 million de couleurs Epson gt 6000 avec câbles et drivers pour Amiga: 1800F. Tel: 04 91 72 45 48 (dept:13).

A4040 32mhz (serel ventilé) hd 1,2go, 18mo + écran eizo tous modes Amiga, + logiciels originaux toute activité + accesoires multiples + hotline si nécessaire: 8400F. Tel: 01 48 67 62 52 (dept:93).

Carte dique dur IDE / extension mémoire 8mo non peuplée et neuve, fonctionne sur A2000, A3000 et A4000: 500F, disque dur scsi 230mo: 600F, 80mo: 300F, carte gvp 68030 x 33mhz / 4mo en panne, à débattre. Tel: 04 91 05 07 14 (dept:13).

Amiga 1200 + disque dur 210mo + moniteur 1085s + lecteur externe + souris + joy + 200 jeux et util.: 2600F à débatre. Tel: 03 20 32 79 44 (dept:59).

Amiga 600 neuf + logiciel de titrage video "VideoGénéric", possible moniteur Sony Pal/secal/ntsc, 51cm. Tel, rép: 05 56 31 96 66 (dept:33).

Amiga 4000 + copro + hd 120 + 16mo raù + moniteur couleur + carte Picaso II + scanner couleur Epson + adpro + tvpaint: 6000F à déb. Tel: 01 30 25 57 64 (dept:95).

A4000/40 + 18mo + carte gvp scsi équipée 4mo + dd 850mo + dd 420mo + dd 120mo + cd rom atapi x4 + dctv pal + écran 1084s stéréo et didéo + lw4.0 + scala mm 400 + nbrx logiciels et jeux, le tout: 10000F. Tel: 01 69 07 67 25 (dept:91).

A saisir - pour Amiga 1200 extension de mémoire avec copro 33mhz + 4mo 32 bits, barrettes simm, tout compris: 1000F. Tel: 02 96 85 26 22 (dept:22).

Carte accélératrice 68030 A2630 avec 2mb ram 32 bits pour A2000: 900F + carte haute résolution multivision avec sorties vga et audio pour A2000: 300F + disque dur amovible syquest scsi interne 44 mb avec 2 cartouches: 500F. Jean Pierre, tel: 00 32 69 22 58 03 le soir (Tournai en Belgique).

Suite à liquidation judiciaire, synthé korg 01/w (valeur: 12000F); modem us robotics 14400 bauds; à débattre. Tel: 03 82 46 95 12 après 18h (dept:54).

Pour A1200, carte mbx 68030+68882-50mhz (0mo): 1300F (frais de port inclus), moniteur 1085: 700F, pour A2000 carte 2630-2mo (68030+68882-25mhz) + carte d'extension mémoire dkb A2632 ext à 128mo: 1600F avec 12mo (frais de port inclus). Tel: 01 47 88 00 71 (dept:92).

Station graphique Amiga complète, comprenant: carte d'acquisition et d'enregistrement PAR, entrée/sortie y/c, yuv et composite; carte sunrize A16; avec time code smpte; disque dédié PAR Micropolis 1,6 giga, carte gvp g-force 40mhz, 16mo ram, logiciels en anglais, Lightwave 4.0, Imagine 5.0, world construction set 2.0, adpro, image fx, vistapro, deluxe paint V, sur base Amiga 2000 avec disque dur 600mo, o.s. 3.1, écran nec multisync 33cm, prix total: 42500F. Tel: après 20h au 01 45 36 05 22 (dept:92).

Amiga 1200 + manette + souris + jeux: 1800F. Tel: 04 66 65 28 76 (dept:30).

A1200, dique dur 2.5 seagate 120mo, carte accélératrice 28 mhz(5mips) avec 2mo ram: 2390F, A500+, rom 2.04, 2mo ram, scannner à main 140mm 400 dpi (handi cameron): 900F. Tel: Franck (14h) 05 63 95 41 28 (dept:82).

Amiga 2000F wb 2.01, 8mo ram, carte accél. gvp 68030 2mo, d.d. 120mo; écran Commodore 1084, 2 leceurs 3'1/2 (int.+ ext.) + jeux de simulations: 3000F. Tel: 04 93 34 75 48 (dept:06).

A1200 Big tower, rom 3.1, blizzard 68060, 16mo de ram, cd rom 4x goldstar, interphace atapi, 2 tiroirs dd amovibles, 1 dd 1 go, clavier cdtv, vidi 24 rt pro, le tout: 7500F ferme. Tel: 05 61 94 91 19 ou email: ldecavel@pratique.fr (dept:31).

Video pilote v320- log. Amiga + generic master + wipe master + doc., faire offre. Tel: 04 94 05 81 66 (dept:83).

Amiga 4000/40 32mhz tower microniks, ram 20mo, 2 hd 540 + 850mo, 2 lect. hd int., lect cd x2, lect. syquest 270mo + 2 cartes, scan-double, carte picasso II 2mo, cont scsi gvp A400, moniteur 15' svga, 2 hp 80w,

Anciens Numéros

France

31- **Infonix,**
2 bis Rte d'Espagne
31100 Toulouse

75- **Phase,**
93 av du Gal Leclerc
75014 Paris

Suisse

12- **Edu Soft**
14-16 r des Gares
12011 Genève 2

Les petites annonces sont payantes *(sauf abonnés)*

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

1000 d7 + boîtes: 21000F à débattre. Tel: 05 62 20 82 21 le soir (dept:31).

4 barrettes simm 30 br. 1mo 80ns: 100F pièce Easy amos et gfa basic 3.01, discs masters avec docs: 150F pièce. Tel: 01 60 14 55 63 après 18h (dept:91).

A1200, dd 60mo, écran 1084s: 2800F, ext 4mo + copro 33mhz: 800F, lect cdron x2 pcmcia: 800F, 17 cd rom: 500F, lect disk: 200F ou le tout: 4500F. David, tel: 01 48 94 57 67 (dept:93).

A1200 + dd 80mo + MTEC 68030/28 mhz + copro + 6mo fast + moniteur 101 + imp. Citizen 120d + lecteur ext. 3'1/2 et 5'1/4 + nbrx livres, revues et logiciels. Le tout ou séparément à déb. Tel: 01 42 28 72 86 (dept:75).

Amiga 4040, 16mo ram, dd sci 2: 340mo, vente par élément: carte graphique egs spectrum: 1300F, moniteur 17": 3500F. Logiciels originaux: Real 3d + sare: 1500F, ad pro + pro control + morph plus: 1600F, carte contrôleur scsi 2..., Amiga 1200, carte accélératrice gvp turbo + jeux et logiciels (adpro, dpaint): 5000F. Tel: 02 97 21 00 98 (heure repas) (dept:56).

Amiga 4030 + 68882 + ram 10mo + dd 540mo + lect. ext. + mouse master + joy + livres + disks + docs: 490F, Amiga 2000B + ram 1mo + lect. ext. + accessoires: 590F, lo-extender (2ser,1//): 590F, contrôleur scsi/ram 16 bits: 550F, 6 barrettes simms 1mo 16 bits: 450F, moniteur 1084s: 650F, vxl30 à 40 mhz A500/2000: 750F, dd scsi quantum 85/105mo: 250/290F, modem 14.4: 590F, kit midi: 390F, cd aminet 4-7, @Net: 55F, Maxime au 01 30 59 05 43 (dept:78).

Vidi 24 r: 1400F, Amiga 1200 dd cd rom écran dss 2, revues, logiciels: 3000F. Tel: 03 22 44 13 20 (dept:80).

Copro 6882/33 mhz (plcc) nu avec oscillateur correspondant, le tout utilisable, par exemple sur carte M-tec, A4000/030... pour 350F port inclus. Demander Alain au 02 35 48 01 35 (dept:76).

A1200, gvp 68030/68882 à 40mhz, 3mo ram, dd 120mo, écran 1084s, interface Midi (in, 2 out et thru), joysticks, bouquins, disquettes, divers: 3900F. Renseignements auprès d'Arnaud au 01 48 52 70 44 (dept:92).

A2000F rev 6.2 + ext mem 2mo + carte accélératrice A2620 68020 20 mhz 2mo + dd 5mo quantum + anti-click + 2 lecteurs + rom 1.3-2.0: 3000F. Tel: 01 48 27 70 42 (dept:93).

Amiga 2000 rom 2.0: 850F, imprimante aiguille mps1000: 350F, imprimante jet d'encre cannon bj20 + chargeur 50 feuilles + 2 cartouches: 750F, 4mo 32bits 60ns: 150F, disquettes blitz User Magazine num. 5 à 10= 15F la disquette. Ajoutez frais de port. Contactez Jean-Michel au 05 63 75 77 77 (h.b.) (dept:81).

Amiga 1200 + blizzard 1260 + 16mo + dd 1,2 go + moniteur 1084 + lecteur externe + souris, joystick: 6000F. Tel: Antoine au 03 27 34 29 85 ou au 05 59 56 74 98 (dept:59).

A4060/50mhz, hd 1,4 go, 1 cd rom scsi 4x, moniteur A1538s, imprimante Stylus color pro: 30000F. Tel soir: 01 30 54 09 23 (dept:78).

A1228 turbo 68020 28mhz + 68882 33mhz: 400F. Tel: 05 61 32 61 77 après 18h (dept:31).

Carte vidéo gvp impact vision 24 + tv paint v 2.0: 5000F, carte vidéo archos avidéo 24 + tv paint v 1.8: 1000F. Applelez Laurent au 02 47 52 42 88 (dept:37).

Amiga Warp 4040 32mo os3.1, carte picasso 2mo, cd rom ext. scsi II avec asim cdfs 3.0, 1 dd 120mo ide, 1 dd 540mo ide, crayon optique avec tablette, système sous afs pro, cybergraph'x 2.18, magic wb, magic menu, mui internet + nbrx logiciels système et création: 9500F, TapeWorm: 100F, Hypercache 2.0: 100F, Ami-Back 2.0 + Ami-Back tools: 200F, DirWork 2: 100F, Pegger 2.0: 100F, Praxitel: 100F, Image FX 2,6: 500F, adpro 2,5 + pro loaders + pro control: 500F, Morph plus: 200F, montage 24 + convertisseur postcript: 400F, dpaint IV: 150F, dpaint V: 200F, batch factory: 100F, Lightwave 4.0 vf: 3500F, wavemaker 2.0: 500F, hollywood fx complet 120 effets: 500F, fiber factory: 100F, surface pro: 100F, macroform: 400F, Pack lightwave: lightwave 3.5, lightwave 4.0, wave aker 2.0, holliw<ood fx, fiber factory, surface pro, macroform: 4500F. François, tel/fax: 01 47 09 38 76 (dept:92), e-mail: 106403.3442@compuserve.com.

Imprimante Fargo Primera + 100 transferts t-shirts: 2000F, carte passerelle A226 1mo + lecteur 5'1/4 (1,2mo) + contrôleur ide: 200F. Eric au 05 55 06 16 52 (10h-19h) (dept:87).

Amiga 1200 + blizzard 1230 50mhz + 4mo + he 340mo le tout: 3000F. Tel jusqu'au 05-01-97: 03 88 92 50 09, après le 05-01-97 demander Tretz J.François au 02 99 84 89 40 chambre 001 (dept:35).

A4030, 1mo ram, dd quantum fireball 160, lecteur cd-rom 6,6x, moniteur multiscan + nbrx logiciels: 8000F (à déb). Tel: 03 83 22 65 92 après 20h (dept:54).

A1200 + carte acc. blizzard 68060 50mhz + copro 50mhz + mmu (ss garantie) + 16mo ram 60ns, + hd 420mo + lecteur 3'1/2 hd + 200 disks + 2 joys. + souris etc... (vente séparée possible). Le tout: 5500F à débattre. Tel: 04 66 84 49 44 (répondeur), e-mail: kbidy@eerie.fr.

A1200 + blizzard A1220 + copro 33mhz + moniteur A1085s + hd 540mo + squirel pcmcia + lecteur ce-rom + cd-roms (Aminet 3,4,5,12; collection dat, fresfich 10;...) + nbrx jeux et utilitaires. Le tout: 4000F. Jérôme au 01 49 63 18 39 (dept:93).

Amiga 4030/120 8mo: 4500F, Amiga 2000 nu: 1200F, vidéo director Amiga: 400F, dctv: 400F, carte ethernet Commodore A2065: 900F, genlock ves-one y/c: 2800F, emulateur Mac emplant: 800F, emplant deluxe scsi: 1300F, disque scsi 220mo: 380F, carte 68040 zeus + scsi pour A2000: 2000F, carte par: 7500F, carte de capture pour par: 4800F, cartes opal-vision + opal paint: 600F, carte picasso II: 1000F, carte retina zoro II: 900F, real v1.5 vf: 400F, real v2 va: 1000F, aladdin: 500F, imagine III: 700F, deluxe-paint IV: 350F, scala htv: 180F, scala mm300: 250F, disk expander: 120F, ad-pro: 1000F, light-wave 3.5: 1500F, brillance: 280F, montage 24: 400F, image fx1.5: 300F, amiga-vision: 200F, pro convert pack pour ad-pro: 300F, excellence: 300F, dos to dos: 60F. Tel: 05 65 37 00 71, fax: 05 65 32 76 47 aux heures de travail (dept:46).

(Cause passage au numérique) caméra professionnelle Jvc ky25 tri ccd 700 ligne 58db, équipée d'un zoom macro 15 fois Canon (krs llu 15*9,5) pratiquement neuve (3 tournages), sortie Composite Rvb/Yuv et yc dockable beta, m2, svhs, h18 ou connectable à un portable, fournie avec adaptateur/valise de transport et alimentation + voie de commande Jvc Rmp 200 (compatible série ky 15/17/25/27/35) avec câble 5 mètres (servi 5 heures) + 1 portable Bvu Sony + ceinture de batterie 12 volt., l'ensemble (valeur: 150000F) est vendue: 23000F. Contactez Eric au 05 61 99 01 84 (dept:31).

Carte vidéo Movie machine II pour pc/Amiga 2000/4000 (avec carte émulation) cette carte (déjà testée dans ANews) remplace une table de mixage vidéo (2 entrées Yc/composite et 2 sorties yc/composite) avec Alpha Channel, un correcteur vidéo avec Tbc, un digitaliseur 24 bits, permet l'incrustation vidéo avec alpha channel, intègre un tuner T.V. et fonctionne en Overlay temps réel + carte Mjpeg double trame Fps60 (montage numérique) + carte Mpeg (lecture de film cdi). L'ensemble d'une valeur de 8000F est vendue 4000F. Contactez Eric au 05 61 99 01 84 (dept:31).

A3000/25mhz révision 9.3, roms 3.1, ram 10mo, dd 1.76, hd 52mo, bus cpu rapide pour cyberstorm 060 et bus zorro 3 pour cybervision, contrôleur scsi et lkcker fixer (pour multisynchrone ou vga), état impeccable, docs, softs et emballage d'origine: 4800F, carte fille A3640 rev. 3.0 à 33mhz: 1500F, carte graphique 24 bits retina z2 4mo (de zip) + tv paint 2 registered: 1300F, carte son toccata (garantie 11/97) + samplitude 3 pro: 1700F, cdtv complet, cd et emballage d'origine: 1000F, processeur 68030 rc50 pga: 500F, coprocessuer 68882-50mhz pga: 400F, processeur 68040 rc25 pga sur support + radiateur: 700F. Christopher à Paris au 01 40 40 03 95 + répondeur (dept:75).

Interface Midi triple play + (48 canaux) pour bars & pipes, avec ses accessoires: 1000F. Sur commande au 01 43 39 26 51 demandez Daniel (dept:94).

A4000/030, dd 220mo, 10mo ram, moniteur multisync, lecteur externe et imprimante: 4990F. Tel: 03 44 71 18 42 (dept:60).

A3000 6mo + dd 120mo + genlock interne + cd x2 scsi: 2500F, A1200 dif config. Jean-Michel, Tel: 03 20 03 33 44 (dept:59).

Free Distribution Software

82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

Wordworth 6

Nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga.

Version Française Intégrale !

490 Frs

Nous consulter pour les mises à jour de Wordworth et les possibilités de reprises concurrentielles.

Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur.

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	590 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 10X	1.390 F
Alimentation pour CD1200 Controller (en option)	290 F
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 2 boutons 400 DPI - Alpha Data	129 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Lecteur de disquettes Interne HD	585 F
(Précisez Amiga 1200 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas.	
Moniteur M1438S	2.190 F
Moniteur M1538S	2.990 F

Mémoires SIMM

SIMM - 4 Mo - 60ns	**149 F**
SIMM - 8 Mo - 60ns	**239 F**
SIMM - 16 Mo - 60ns	**549 F**

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	1.160 F
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	[illegible] F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	4.490 F
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	590 F

Configurations

Amiga 1200 + Pack Magic	2.990 F
Amiga 1200 + HD170 + Pack Magic	3.790 F

Logiciels

AsimCDFS v3.7 + Boîte + FishMarket. - VF -	490 F
AsimCDFS v3.7 - OEM - VF -	290 F
Blitz Basic V2.1 - VF -	420 F
Master ISO V1.25 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Personal Paint v6.4 - VF -	140 F
Photogenics v2.0a - VF -	799 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Studio II v2.11 - VF -	499 F
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v4.1 - VF -	450 F
PhotoCD Manager CD	199 F

CD-ROM AMIGA

AMINET 15 - Novembre 1996	79 F
AMINET 16 - Décembre 1996	79 F
FRENCH STORM - Libre Essai Français	59 F
AMINET SET 3	199 F
ADE - GEEK & GADGETS	110 F
AMIGA AKTUELL 2	99 F
AMIGA CD DEVELOPERS	99 F
AMIGA SYSTEM BOOSTER	99 F
AMIGA TOOLS 5	139 F
ART STUDIO 2	349 F
DEM-ROM	169 F
EURO CD VOL. 1	89 F
FUN CLIPS VOL. 2	159 F
IN TO THE NET	159 F
IMAGINE PD 3D	169 F
KARA COLLECTION	299 F
LIGHT ROM 4	249 F
MEETING PEARLS 4	59 F
PERSONAL PAINT 7	259 F
PRO VIDEO CLUB 2	249 F
WOMEN OF THE WEB	199 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Notre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.

Si vous trouvez un CD moins cher ailleurs, FDS s'aligne !!!

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 34 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

FRANCE

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 L'informatique Evolutive, 5 rue Cité Foule 30900 Nimes - Tél 66 21 74 89 - Fax 66 21 74 95
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78, Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o Gavinet C. Quartier JacqueMont 38160 ST. Antoine l'Abbaye France. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@micronet.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 662 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim 88 66 57 21
67 Association AMIGraff - Club informatique Amiga - 1 rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstade Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 Club amigafan, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaign 75011 Paris
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élève Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaul 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, r du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-4 12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 A CEDEX
83 Atacom Délégation région SUD.EST Michel Fra quenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêch 83600 Fréjus Tél 94 53 66 02 **(ap 19h00)**
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Ma maison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Bo Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveine 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Céde

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chaus de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32. 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège ce tral et section de Vellereille 064-33.79.46, section Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 2

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catheri #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 4 ieme avenue sud Ro boro Montreal H8Y 2M1 QUEBEC CANADA. Lign de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 68 7500. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mo de 19h a 20h au centre communautaire de Monklan
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beaupo Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AM BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections d Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausann 22
1205 International Commodore Club Genève, c/0 Miche Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

Associations

Rubrique gratuite - Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

A.C.V. Art Com Vidéo

La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AEIC

L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél 20.15.88.73

AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE

Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83

Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance:
E-mail: amigazet@strascom.fr - http://www.pratique.fr/~jchesnot/ ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASLM

Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS

Réalise des traductions de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, les bestiaires, optimdisk, megaDP, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: c/o Rudy Mathey, 44 rue Morion, 33800 Bordeaux, tél 56.82.70.01 et fax: 56.46.36.49, email: nugss@ grolier.fr

CORVETTE PRODUCTION

L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

C R A Y O N X

Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS

Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Frontières Informatiques

Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.

I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. 2bis rue du général Joubert, 21000 Dijon

IMPACT MULTIMEDIA

Activité suspendue cause service national

INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

INTERCEPTOR

INTERCEPTOR diffuse une large collections de DP (Fish, CAM, DPAT, Aminet, 17 Bits collections, Assassins games, Amos dp, TSWIFS etc...) ainsi que le T-Shirt Amiga au prix de 35F. Dik à partir de 10Fr frais compris! Abonnement 50Fr. Cata contre enveloppe timbré. 4 bis, rue J.B Clément 69100 Villeurbanne

LITOTE - CRÉATION

La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon.
tél 0490258184 fax 0490258361.
E-mail: litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION

L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS

43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA

Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tel 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART

Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours.

ProMEDIA

Elaboration de ProDIA, collectiçon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: cauller@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga

Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accés à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Carnet d'adresses

Allemagne

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.
Casablanca Multimedia GmbH, Wiemelhauser Str.247a, 44799 Bochum. Tél (234) 720 35 Fax (234) 720 60
Eagle Computersysteme. Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald. Tél (7191) 30 09 93 Fax (7191) 5 90 57
electronic-design, Detmoldstr 2, 80935 München. Tél (89) 3 51 50 18 Fax (89) 354 35 97 Hotline (89) 345 53 05
Gabriele Lechner Verlag, Bodenseestr, 91, 81243 München. Tél (89) 8 34 05 91 Fax (89) 8 20 43 55
Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com
hama GmbH & Co, Dresdner Str. 9, 86651 Monheim. Tél (9091) 502 20 Fax (9091) 502 274
HK Computer. Hönninger Weg 220, 50969 Köln. Tél (221) 36 90 62 Fax (221) 36 90 65 E-mail vector.comp@t-online.de
IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42
M.O.M. ComputerSysteme, Kölnerstr. 149-151, 40227 Düsseldorf. Tél (5242) 4 98 07 ou (221) 9 77 88 99 Fax (221) 7 80 22 27
MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99
Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn. Tél (6196) 48 18 11 Fax (6196) 4 18 85
Micronik Computer Service, Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90
Motion Studios, Wildermuthplatz 3, 28211 Bremen. Tél (421) 24 99 66 Fax (421) 24 95 56
Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85
Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de
proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de
RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn. Tél (5251) 64 06 46 Fax (5251) 64 06 55
TKR GmbH & Co KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel. Tél (431) 33 78 81 Fax (431) 3 59 84 WWW http://www.tkr.de
ViewSonic, Otto-Brenner-Straße 8, 47877 Willich. Tél (130) 17 17 43
Village Tronic Marketting GmbH, Wellenweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 70 13 0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40
VMC Frank Harald, Spargelstr. 8, 68809 Neulussheim. Tél (6205) 39 20 65 Fax (6205) 39 20 67

ADRESSE ITALIENNE (Indicatif 00 - 39)

ADRESSE ANGLAISE (Indicatif 00 - 44)
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax (1525) 71 37 16

Abonnement

Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.
Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.
Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31
Abonnement FS 83,40.
Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse).
Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.
Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche

Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique

AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 326-0194
Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be
AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.
Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75
IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Tél02/376.14.38
Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.

Canada

Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne

Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490
Blittersoft, 6 Drakes Mews, Crownhill Industry, Milton Keynes. MK8 0ER, U.K. Tel : +44 (0)1908 261466 Fax : +44 (0)1908 261488 http://blittersoft.wildnet.co.uk
Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél 01525 713671, Fax 01525 713716.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893
Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.
Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England
Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.
RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/~octamed
Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA. http:/www;flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukl-fi-Q, tél 01525 211327
Hagars Electronics, 127 High St, Sheerness, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.
HiQ, unit 1, Cablr End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16
Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.
KRP 1944.141.762.2510
Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466
Optonica, 1 The Terrace Hight Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386
Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises

Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis

Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando, Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tél 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006
Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)
Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706
Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.
Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France

ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61
ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 73 93 77 31
ADNET 3615 ADNET
AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76
AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01
Alma diffusion,BP 8575, Bayonne Cedex, tél 59 25 61 20
Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035
Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81
Atol SARL, 67 rue Nationnale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39
Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.
Delta Graph'X, 4 rue Gracchus Babeuf 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14.
Double Disk, 11, Rue de Lesdiguières, 75004 Paris M° Bastille sortie Henri IV
L'ecole Fr, BP274, 16007 Angouleme Cedex Tél 07 67 12 19
ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.
EDI, BP282, 75625 Paris Cedex 13, Tél 16 1 45 89 32 00, Fax 16 1 45 89 12 93
FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS
FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70
Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00
IFA 11 rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél 27 67 77 67, fax 27 67 71 36
Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.
Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43
MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 91 50 22 55, Fax 91 50 24 23
MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.
Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00
Photon, 3 rue de la Tuilerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99
Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31
RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39, Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.
Serele, 22 rte Nationnale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33
Schesppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61
Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.
Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20
Theta Scan, 17 avenue du Parc, 91380 Chilly Mazarin. tél (1) 69 79 13 00, FAX (1) 69 79 13 13
VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73
Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78

Italie

Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.
Cioanto, Via G.B Bison 24, I-33100 Udine, Italia. Tél (432) 54 59 02 Fax (432) 60 90 51

Suisse

Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6048 Horw
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00
Relec Software & Hardware Amiga
Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch>

... à la vitesse d'une boule de neige !

Opération bouléennes, remplace drill et solide drill

Pour le cours de ce mois-ci, et en raison des fêtes de fin d'année qui nous arrivent droit dessus, à la vitesse d'une boule de neige, lancée par le voisin... nous allons plus calmement nous intéresser aux boouléennes! et autres template drill (drill) et solide drill (s drill) de notre modeleur favori.

Ces fonctions peuvent être utilisées en 2d ou en 3d, tout vous est permis, creuser, trouer, souder, coller, colorier. enfin! de quoi décorer votre écran pour noël.

Avant de commencer toute manipulation, il est bon de savoir que l'objet servant à percer (l'outil) un autre, doit se trouver dans le calque de fond, celui-ci doit apparaître en transparence (couleur noir), et l'objet à percer doit être situé dans le calque d'avant plan.(FIGURE A et B)

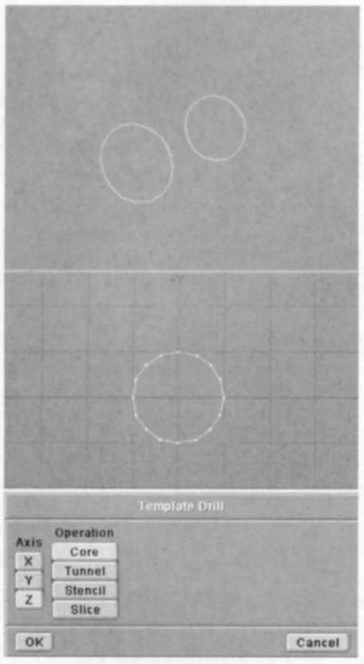


Figure 1

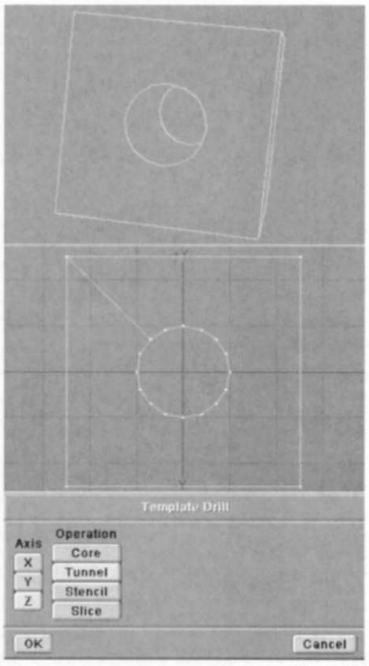


Figure 2

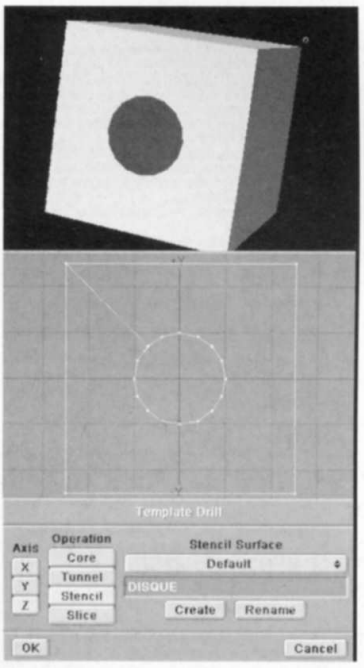


Figure 3

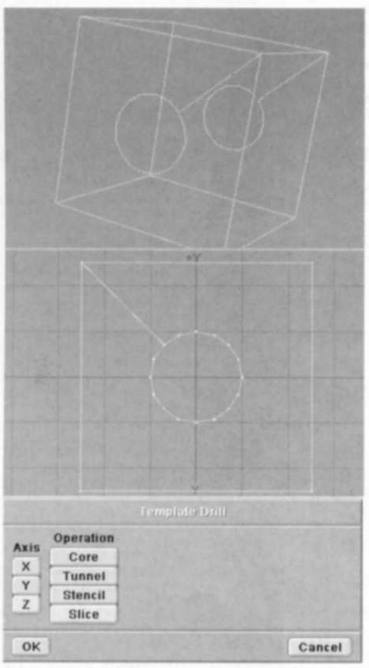


Figure 4

Lancez le modeleur
Pacez-vous en vue de face.

1- Créez un cube, utilisez les paramètres par défaut.

2- Sélectionnez le deuxième calque (banque), et créez-y un disque en 2d. Pour cela, utilisez la fonction disk et l'option numérique, dans les paramètres "botton et top" entrez la valeur zéro.

3- Resélectionnez votre premier calque en avant plan et le deuxième en transparence.

4- Dans le menu TOOLS appelez la fonction DRILL, un requester apparaît.

Explications:

Celle-ci utilise un ou des objets 2d (dans notre exemple le disque) situés dans le calque de fond pour percer les polygones (le cube) se trouvant dans le calque d'avant plan.

Quatres sous-fonctions sont disponibles: CORE, TUNNEL, STENCIL, et SLICE.

La commande CORE:

Seuls les polygones situés à l'intérieur de l'outil sont conservés. (figure 1)

La commande TUNNEL:

Seuls les polygones situés à l'extérieur de l'outil sont conservés. (figure2)

Les commandes STENCIL et SLICE:

Celles-ci appliquent de nouveaux polygones sur ceux de l'objet cible (cube), ces deux opérations sont quasiment identiques et agissent de la même manière, à cette différence près: STENCIL offre la possibilité de changer le nom de la surface à appliquer.(figure 3 et 4)

Pour la fonction suivante, S DRILL, une manipulation s'impose. Il faut effacer notre disque et le remplacer par un tube. Pour cela, utilisez la fonction Disk et l'opton numérique, dans les paramètres "BOTTOM et TOP" entrez respectivement -600mm et 600mm.

5- Dans le menu TOOLS appelez la fonction S DRILL un requester apparaît.

Explications:

Celle-ci utilise à l'inverse de drill, des objets 3D situés dans le calque de fond pour percer l'objet d'avant plan.

Comme pour Drill, les quatres, sous fonctions apparaissent. Leur utilisation est identique à ceci prés que les arêtes de découpe appartiennent à un solide 3d, plutôt qu'à un ou des polygones projetés dans l'espace 3d (drill).

Comme vous pouvez le voir sur les figures ci-jointes, ces fonctions sont très puissantes et vraiment indispensables pour une modélisation simple et conviviale. A celles-ci viennent s'ajouter les BOOLEENNES 3d que nous verrons le mois prochain. Des exemples concrets vous serons aussi proposés. Bien! je vous souhaite un joyeux NOEL ainsi qu'un début d'année 1997 prometteur pour votre AMIGA.

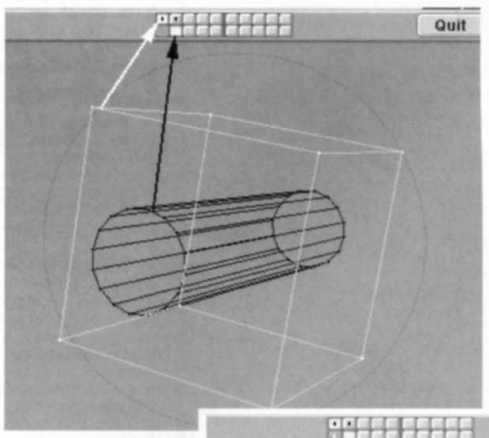


Figure A

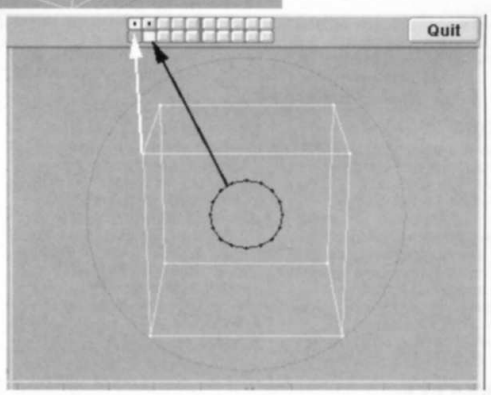


Figure B

Le retour du modeleur

Sentez la matière !

Meilleurs voeux pour cette année 1997, en ce mois de janvier frisqué ou notre communauté Amiga ressemble de plus en plus au petit village d'irréductibles gaulois, bien connu de nos amis Bédéphiles. Je ne peux que souhaiter un Amiga avec un avenir meilleur et plein de réussite, à l'image du dessinateur de ces petits gaulois. Une potion magique serait la bienvenue, PHASE 5 a peut être trouvé la recette, elle s'appelle POWERPC...

Après la suite d'articles sur les étapes pour réaliser une animation, nous allons nous recentrer sur le modeleur d'Imagine et en particulier, sur les éléments composant le réglage des attributs d'un objet. Les informations que je vais vous fournir sont applicables, à quelques nuances près, à tous les logiciels d'images de synthèse du marché.

Prenons l'exemple d'un verre posé sur une table: sa couleur, ses reflets, son éclat, sa transparence, sa réfraction, dépendent essentiellement de l'environement qui l'entoure, ainsi que de la lumière ambiante, mais aussi de la manière dont il a été fabriqué.

En image de synthèse il faut être à tout moment un alchimiste, et savoir doser la ou les lumières ambiantes, ainsi que les potions (attributs) composant la structure visuelle de l'objet.

Lancez IMAGINE et passez dans le modeleur. A l'aide de la fonction ADD/PRIMITIVES créez une sphère en gardant les paramètres par défaut, et créez un plan que vous placerez en dessous de celle-ci . Sélectionnez d'un clic de souris votre sphère et appelez le requester d'attribut, soit par menu, soit à l'aide de la touche de fonction F7.

C'est dans celui-ci que vous réglez les attributs de vos divers objets.

EXPLICATION dans l'ordre des différentes fonctions:

1- **COLOR:** Lorsque vous cliquez sur ce gadget, il vous est possible soit numériquement ou à l'aide des curseurs de couleurs (RED, GREEN, BLUE) de régler la couleur de votre objet.

2- **REFLECT:** Le réglage du reflet détermine le pouvoir réfléchissant d'une surface, il ne fonctionne qu'en mode TRACE.

3- **FILTER:** le réglage de la transparence détermine la quantité de lumière qui passe à travers l'objet. Quand celui-ci est utilisé vous pouvez lui associer l'indice de refraction (index), pour faire du verre par exemple. Pour optimiser le résultat final restez dans la fourchette 1 (indice de l'air) à 2 (indice du crystal). Il ne fonctionne qu'en mode TRACE

4- **SPECULAR:** la specularité est visualisée par des points ou des traits lumineux qui permettent de juger de la brillance de l'objet. Si vous voulez obtenir un effet métallique il est nécessaire que la couleur de ce paramètre soit la même que la couleur de l'objet (color).

5- **HARDNESS:** Celui-ci s'utilise avec la spécularité pour intensifier l'aspect lisse et dur de l'objet. Plus il sera élevé et plus la surface paraîtra dure et rigide (verre).

6- **ROUGHNESS:** très utile pour apporter un effet rugueux à un objet, un effet comme du papier à ponceuse.

7- **SHININESS:** intensifie le côté luisant d'une surface. Je ne l'utilise quasiment jamais.

8- **BRIGHTNESS:** apporte un effet lumineux à une surface. Associé à la fonction FOG LENGHT, il vous est possible de faire des faisceaux lumineux à la LIGHTWAVE, en moins puissant je vous l'avoue et aucune possibilité d'ajouter un effet de halot lumineux (GLOW). Dommage!

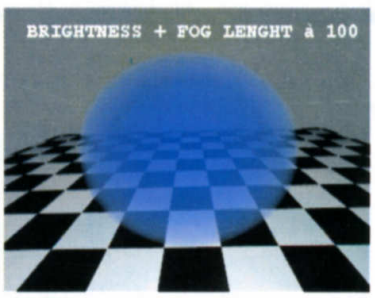
9- **PHONG:** permet de calculer un objet avec lissage.

Il vous est possible d'associer à ceux-ci des textures algorythmiques livrées en partie avec IMAGINE ou si ce n'est pas le cas dans les bibliothèques essences, mais aussi de plaquer des images de votre fabrication.

Les exemples d'images que je vous propose vous permettront de mieux comprendre la fonctionnalité de chaque réglage. *(image de 1 à 12)*

Le mois prochain nous pousserons un peu plus loin dans ce secteur qui a pour limite votre imagination et votre créativité.

A bientôt



Test CD-Rom "Geek Gadgets" par Jérôme Fleury (jerfl@mail.cpod.fr)

CDRom Geek Gadgets

Tout un environnement de développement complet et prêt à l'emploi sur un seul CD, que demander de plus ?

Ce CD-Rom au nom étrange nous vient tout droit d'une des personnes les plus connues du monde Amiga, Fred Fish. Bien que Fred ait arrêté sa célèbre collection du domaine public, il n'en a pas pour autant abandonné l'Amiga. Le CD qu'il nous présente aujourd'hui regroupe l'ensemble du travail effectué par le groupe "Amiga Developers Environment" (ADE). Il serait long d'expliquer en détails, ce qu'est le groupe ADE, notons juste qu'il s'agit d'un ensemble de personnes effectuant sur leur temps libre le portage sur Amiga de programmes dits "freeware", incontournables du monde Unix principalement.

La présentation modeste, voire austère, de ce CD-Rom n'est pas très engageante, mais ce genre de détail ne doit pas cacher le contenu qui lui s'avère très complet. Celui-ci se découpe en 3 grands répertoires:

ade-dist: contient la dernière distribution complète (snapshot) du groupe ADE, celle-ci date du 12 Octobre 1996. On y trouve sous forme compressée un grand de portages d'outils célèbres. Citons en vrac: Emacs, Flex, Gawk, Grep, Tar, Make, Perl, et bien d'autres. Mais la distribution ne se limite pas aux outils courants du monde Unix, on trouvera aussi quelques utilitaires specifiquement dédiés à l'Amiga, comme fd2inline ou la célèbre bibliothèque ixemul. L'outil le plus important sur lequel repose ADE est le compilateur GNU C, dit GCC, avec lequel tous les autres portages sont effectués. Ce compilateur entièrement gratuit sur Amiga est pleinement fonctionnel et de nombreux développeurs l'utilisent actuellement.

ade-bin: contient un "arbre" complet des exécutables de la distribution ADE citée ci-dessus. Elle peut être copiée sur un disque dur (avez-vous 100Mo de libre ?) ou bien directement utilisée depuis le CD-Rom.

ade-alpha: contient le travail en cours mais non finalisé lors du pressage du CD-Rom du groupe ADE. L'intérêt de ce répertoire réside principalement dans la présence d'un serveur X11r6.1, enc ours de développement mais dont l'état actuel laisse présager du meilleur. Après quelques tests effectués (sur une Picasso II) il s'avère que ce serveur est à l'heure actuelle le plus rapide sur Amiga, laissant son unique rival AmiWin quelques foulées derrière. Toutefois, il est encore très limité et ne peut en aucun cas remplacer AmiWin sur le plan des fonctionnalités. Une affaire à suivre donc. A noter que les exécutables de ce serveur ont été placés dans le répertoire ade-bin. Il est donc possible de le tester sans avoir à compiler la distribution complète.

La force de ce CD tient dans l'interconnexion des différents fichiers disponibles. L'oganisation est sans faille, et quel plaisir, une fois GCC installé, de pouvoir recompiler à loisir l'ensemble de l'arbre ADE (avez-vous une journée de libre ?) sans accroc. La principale faiblesse du CD-Rom vient du manque de documentation disponible. Si un certain effort a été fait sur les documentations des outils principaux (gcc, cvs, etc...) qui ont été traduites en AmigaGuide, il n'en va pas de même pour l'utilisation du CD-Rom ou les spécificités des exécutables Amiga. Mais le groupe ADE le reconnaît fort volontiers et nous lui en tiendrons rigueur :-) A noter toutefois la présence d'un fichier AmigaGuide succinct relatant les divers aspects du CD-Rom et de ADE, ainsi qu'un makefile, dans le plus pur style GNU, permettant de reconstituer la liste des fichiers présents sur le CD.

Conclusion

Ce CD-Rom vient à point au moment où l'on cherche des développeurs pour l'Amiga. Voilà un travail colossal à la portée de tous, et qui permet de disposer d'un environnement complet de programmation, prêt à l'emploi et pour une somme plus que modique. Mais le manque de documentation et d'interface en fait un CD à déconseiller aux débutants.

▮ Prix environ 110F

Une modélisation Real v2.49...

Jacques Cidere de Gouzon (23) écrit: C'est avec intérêt que je lis depuis quelques mois la rubrique de Jac Pourtant dans Amiga News. J'apprécie ce qu'il fait pour un logiciel qui n'a pas toujours eu bonne presse.

Je possède Real en version 2.49 (un peu obsolète). L'image de l'intérieur d'un galion a été modélisée d'après une photo d'un livre de modélisme naval. Il m'a fallu plusieurs mois. En fait, je pense qu'on passe plus de temps à réaliser des plans côtés (sur papier) qu' à modéliser le sujet. C'est peut-être un aspect de la 3D peu évoqué dans la presse spécialisée (ou alors ma façon de procéder est mauvaise).

Cette image de galion a été calculée sur un A4040. Il faut compter entre 10 et 12h pour une image 24bits.

S'il n'y a qu'un seul canon (une batterie aurait été sympa à rendre) c'est que j'ai utilisé beaucoup de meshes pour le fût et les cordages. Mes 14Mo de mémoire sont vite remplis.

J'apprécie Real, surtout pour la construction géométrique solide. RPL, dans la version 2.49, est assez lourd d'utilisation et mal documenté. En ce moment au chomage, je ne peux pas m'offrir une évolution, mais qu'importe, une V2.49 aurait fait miracle il y a 10 ans. ■

DEMOS

emmarnaud@avignon.pacwan.net

L'année 1997 commence très fort en productivité, avec la découverte de nombreux talents qui se sont illustrés aux quatre coins de la scène. Espérons qu'il en soit ainsi tout au long des douze mois suivant!

Rage! a renversé le scène. Mais qui est donc le plus populaire codeur?

▶ Assault
CAPSULE

Deux mois auparavant, nous avions découvert des démos en Espagne. Aujourd'hui voici une nouvelle production. Le niveau est plus que correct. Au menu, on a droit à de la 3D en gouraud avec des objets qui sont animés avec une traînée, des météorites, un tunnel en plasma ainsi qu'un espace voxel. Le tout s'enchaîne agréablement et mérite donc d'être vu.

▶ Domination
CONTRAZ

La kindergarden 6 (petit meeting norvégien) a vu la victoire de cette production. Des environnements mappés en 3D, des sols avec rotating zoomer, ou diverses déformations, ces effets associés à des images digitalisées du héros universel nommé Schwarzenegher. L'originalité a été récompensée. Bonne continuation à Contraz.

▶ Cryogenia
LOGIC PROBE

Il s'agit là de la premiére démo réalisée par ce groupe suédois, avec un bon résultat puisqu'ils se sont hissés à la seconde place de la Halloween party. D'une rotation d'un verre en 3D avec reflet d'une image, à quelques polygones mappés, monde 3D, ou tourbillons, c'est assez banal que ce soit au niveau du code, du design ou des graphismes.

▶ November Light
SUNSHINE PRODUCTIONS

La révélation du mois avec un succès en Suéde à la Halloween au milieu du mois de Novembre comme son nom l'indique. Mr Coke nous a codé un solide en 3D mappé qui se déforme, de gros polygones en environnement mappé, des tourbillons de couleurs, un solide transparent en rotation, du bump, des balles lumineuses, un tunnel en forme de trèfle, sur un module très rythmé de Randall (célèbre pour ses deux volumes de 'Dance Diverse'), avec d'excellents graphismes de Mrk et Pad. Nov Light et une production de qualité comme il est rare d'en voir ces derniers temps.

▶ Divine
MELLOW CHIPS

Le groupe finlandais Mellow Chips classé 2nd à l'Assembly en été 96 confirme aujourd'hui en gagnant la Demolition Party2 et de belle façon. Braindead, le codeur, peut être fier de ses effets de grande classe comme un logo en 3d, contenu dans une boule, sur lequel se réflètent les parois, des visages mappés, un tunnel avec source lumineuse et changement d'axe, de multiples déformations d'images bitmap, une planète en 3D avec un relief, un quadripède en 3D qui s'articule, des objets 3D en rotation dans de l'eau... C'est magnifique, les trois modules donnent le rythme, avec un peu plus de travail sur le design, Divine aurait été parfaite.

▶ 0 Gravity
VENUS ART & APPENDIX

Les codeurs polonais nous étonneront toujours. Noe et Bjsebo se sont imposés à la Gravity qui se tenait à Varsovie le weekend suivant la Saturne Party4. Leurs effets sont principalement de la 3D, comme un visage mappé recouvert d'une paire de lunettes et d'une casquette, un labyrinthe de tunnel, un superbe voxelspace Aga, des météorites et des navettes spatiales. Un processeur assez rapide est conseillé pour apprécier pleinement cette production. Les graphismes de Neuromancer sont assez bons, de même que la musique de Timer. Mais comme pour la plupart des démos polonaises il manque un peu de finition. Un très bon point pour Venus Art qui nous était encore inconnu hier.

▶ Rage! 3
Décembre 96

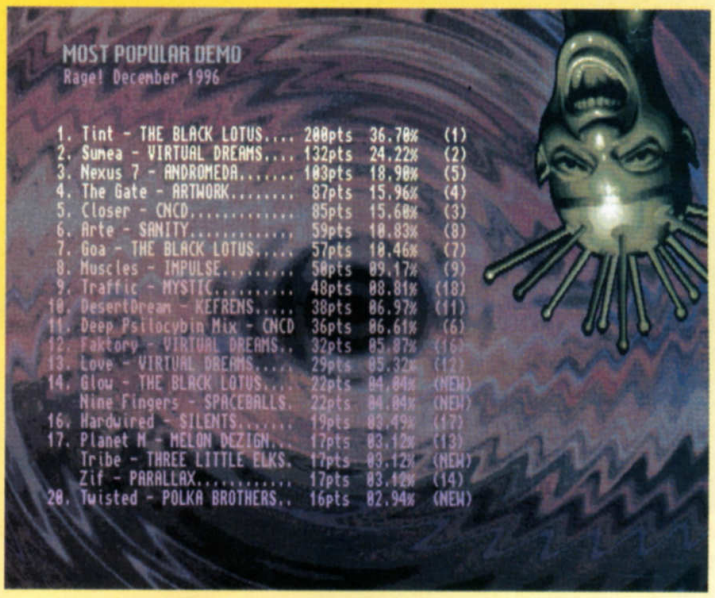
Alors que tout la scène semble attendre la sortie de l'Eurocharts, Rage! vient déjouer les paris avec ce troisième numéro en moins de 6 mois d'existence. Axé essentiellement sur les hitparades des différents sujets du monde des démos, Rage! innove par son style. Le nombre de voteurs augmente, des musiques de Deck de Scoopex et Chromag d'Essence, introduit par une image de Louie & Rodney de Tbl, la programmation de Brainwasher qui s'est penché sur le design avec Photos d'Eremation, sur des commentaires de Napoleon, bref c'est très correct et la scène aime ça!

▶ SeenPoint 4
SARDONYX

Voilà un mag qui se montre bien présent, malgré un peu de retard, Sardonyx revient fort, avec son style très propre, des articles assez originaux sur un ton semi-sérieux rédigé par Fishwave. SeenPoint pourrait bien être le nouveau concurrent de Rom.

▶ Efrafa
ARTWORK

Le groupe allemand qui fait pourtant figure de puissance nous propose un slideshow de leur graphiste Fiver. Une programmation de Tron (un ancien de chez Sanity), une musique de Virgill, cela s'annoncait bien. Hélas, aucune innovation, un simple menu nous propose une dizaine des dernières images réalisées par Fiver (avec par exemple la couverture de notre numéro de Février 95). Merci Artwork de nous rappeler que personne n'est parfait du moins avec cette production.



Lazur s'est encore une fois imposé dans une compétition graphisme à la Gravity et en 16 millions de couleurs!

Où se procurer toutes ces démos?

Sur Internet, rien de plus simple: soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard), soit sur Papa (i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming). Sinon, adressez-vous aux différents distributeurs de dp. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, contactez-moi (via le net ou par lettre à la rédaction).

Les potins ...

Jazz, le musicien allemand d'Haujobb, fait maintenant aussi partie du groupe Impulse.

Macno, le célèbre journaliste italien, a quelque peu délaissé son travail pour le mag ROM. Toute la scène espére voir son retour bientôt.

Chris nous promet le retour de DISC, le plus vieux des diskmags.

NOUVEAU !

Le CD-ROM AmigaNews

Tout le contenu de l'année 1995, y compris les articles et les images originales

Base de données hypertexte au format AmigaGuide avec interrogation multicritère
Retrouvez facilement les sujets qui vous intéressent

- Index alphabétique
- Index par thème
- Index par numéro
- Recherche par mot-clé sur tout le contenu de l'année

Et en plus:

- **Toute la collection DPAT**
- **Des photos inédites du monde Amiga français !**
- **Des photos de nos correspondants**
- **15 tiroirs proposés par des associations et programmeurs contenant logiciels, magazines sur disquettes, présentations d'associations, etc.**

Compatible avec tous les Amiga

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon ou par simple lettre ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète_

Signature:

Date d'expiration